



1/95

AMIGA
ZOKER

AMIGA

ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

Aktuell im Test

MORTAL KOMBAT 2
JUNGLE STRIKE
TOWER ASSAULT
PGA EUROPEAN TOUR
ZEEWOLF
CANNON FODDER 2

Schon im Preview

SUPER STREETFIGHTER 2
WORKING & BLING!



Info-Highlights

IN/OUT-LISTE '95
COPY-TOOLS
HEFT IM HEFT

B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8300,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 1 JANUAR '95



4 399114 907005

KNOW HOW
TIPS • CHEATS • PLÄNE • LÖSUNGEN
ABANDONED PLACES 2
RISE OF THE ROBOTS
SIM CITY 2000
JUNGLE STRIKE
DARKMERE
U.V.A.
!

ALLE MACHT DEN MARKTSTRATEGEN?

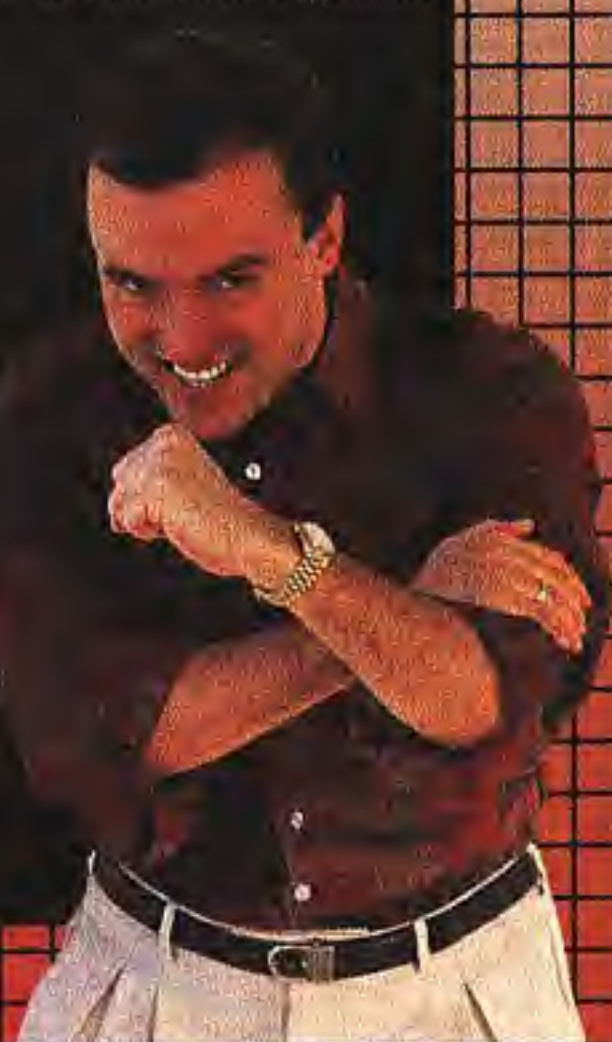
EDITORIAL

So ein Jahreswechsel muß ja fast schon traditionell für wehmütige Rück- bzw. hoffnungsvolle Ausblicke genützt werden, dem kann ich mich natürlich nicht verschließen. Und Wehmut kann einen schon überkommen, wenn man sich all die Plattformspelechen in den Händlerregalen ansieht – selten waren neue Spielideen so rar und damit wertvoll wie heute! Woran es liegt? Kann ich Euch sagen: Während der Markt lange Jahre von Vollblut-Programmierern mit eigenen Einfällen beherrscht wurde, sind inzwischen die Marketing-Profis am Ruder. Kein Wunder, wenn zunächst die Konsolen und langsam auch der Amiga mit Games aus der Retorte zugeschüttet werden...

Ja, mittlerweile lernen wir die Schattenseiten des Professionalismus kennen. Denn wo in den Anfangstagen des Jokers noch Innovationen zählten, da zählen heute oft nur noch die Marktforscher ihre Zielgruppen. Daß deren Rechnungen (im Stil von: Saurier sind in, Prügelgames auch – laßt uns sofort eine Klopperei mit Dinos machen!) aber auch nicht immer aufgehen, sorgt derzeit für herbe Umsatzrückgänge an der Konsolenfront. So finden die 8-Bit-Maschinen von Sega und Nintendo fast überhaupt keine Abnehmer mehr, den Game Boy wird man auch mit noch so vielen TV-Spots nicht mehr in Mode bringen können, und Mega Drive bzw. SNES liegen wegen des überwiegend einschläfernden Softwareangebots wie Blei in den Regalen. Und genau darin liegt die große Chance für Geräte wie den Amiga oder das CD³²!

Weil nämlich auch die nächste Konsolen-Generation Startprobleme hat (Sonys Playstation läßt zumindest in Europa ebenso auf sich warten wie Segas Saturn und Nintendos Ultra 64, CD-i und 3DO sind nicht gerade Bestseller, und Ataris Jaguar kann man ohnehin vergessen), ist das CD³² absolut State of the Art. Und da sich komplexe Spiele nur schwer auf eine Padsteuerung übertragen lassen, gab und gibt es – ungeachtet der vielen Plattformumsetzungen – die besten Games eben immer noch für Computer wie den Amiga, sei es nun auf CD oder Diskette. Soviel zu den trotz der Commo-Krise hoffnungsfrohen Zukunftsperspektiven, jetzt zum neuen Heft. Viel Spaß damit und ein mächtig schönes 1995 wünscht Euch ganz strategisch,

Euer *Michael*



HEUTE IM JOKER, MORGEN AM AMIGA: Erste Infos & Bilder zu ganz neuen Plattformen, Knebeleien, Abenteuern und Straßenkämpfern in den Previews von **PUSSIES GALORE**, **WORMS**, **BIING!**, **SHAQ-FU** und **SUPER STREETFIGHTER II**!

Seiten 10, 11 und 12



PUSSIES GALORE



WORMS



BIING!



SHAQ-FU



SUPER STREET FIGHTER II

X-COPY - THE NEXT GENERATION



SPEZIALITÄTEN: Oft kopiert, doch nie erreicht – die **IN/OUT-LISTE '95** für Amiganer. Oft kopiert und nie versagt – **NEUE KOPIERPROGRAMME IM PRAXISTEST**. Nie kopiert und nie versagt – die Berichte auf den **Seiten 50 bzw. 98/99**



DER NEUESTE CLOU: Mit **DER CLOU!** – **DIE PROFIDISKETTE** geht das beliebte Ganoven-Strategical in die zweite Runde, während wir im Gespräch mit den Machern ins Detail gehen. Interview und Test auf den **Seiten 84/85 und 92**



KAWEH KAZEMI UND SEINE PROFI-DISK ZUM CLOU!

INTE

Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Borgis Branchengeflüster	8
Newsflash:	
Worms	10
Pussies Galore	10
Witchwood	10
Shaq-Fu	12
Super Streetfighter II	12
Preview:	
Biing!	11
Mailbox	24
Krieger-Comic	30
Up & Down	40
Preisausschreiben:	
Die Sticker-Show	42
PD-Box	44
Crack	46
Demo Galerie	48
Special:	
In/Out-Liste '95	50
Ruhmeshalle	52
Brork-Comic	52
Know How	53
Know How Index	68
Der große Sonderteil:	
Amiga CD-Joker	69
Joker Galerie	80
Impressum	82
Interview:	
Was macht eigentlich ... avoid panic by?	84
Aktion Lesertest:	
Theme Park	86
Klassiker:	
Indiana Jones and the Last Crusade	93
Budget-Bühne	94
Joker-Comic	96
User Club:	
X-Copy - The Next Generation	98
Siegfried Copy	99
Joker Index	100
Kicker-Cup	102
Radio- und TV-Tips für Freaks	104
Kleinanzeigen	105
Computer-ABC	110
Stromausfall:	
Dark Force	112
Coin Op	114
Joker-Shop	116
Vorschau	118
Inserenten	118
Bezugsquellen	118

Games im Test

Action

Marvin's Marvellous Adv. (AGA-Version)	92
Super Stardust auf CD	77
Tower Assault	18 <small>TITELSTORY</small>

Geschicklichkeit

Kid Chaos auf CD	76
Bubble & Squeak (Standard- und AGA-Version)	88

Simulation

Jetstrike auf CD	76
Jungle Strike	20 <small>TITELSTORY</small>
Zeewolf	34 <small>TITELSTORY</small>

Sport

Center Court Tennis	36
Crosscheck	36
Mortal Kombat II	16 <small>TITELSTORY</small>
PGA European Tour auf CD	75 <small>TITELSTORY</small>
Premier Manager 3	38
Top Gear 2 (Standard-Version)	88

Strategie

Cannonfodder 2	22 <small>TITELSTORY</small>
Der Clou! – Die Profi-Diskette	92
Lords of the Realm	89

Verschiedenes

Arcade-Spiele	114
Brettspiele	112
Budget-Spiele	94
PD-Games	44

HEITER WEITER: In dieser Ausgabe werden drei wahrlich heiß ersehnte Fortsetzungsschlachten geschlagen, nämlich mit **MORTAL KOMBAT II**, dem „Alien Breed“-Nachfolger **TOWER ASSAULT** und **CANNONFODDER 2**! Lest noch vor der BPS die Tests auf den **Seiten 16/17, 18 und 22**



MORTAL KOMBAT II



TOWER ASSAULT

CANNONFODDER 2



RATTERNDE ROTOREN: Gleich zwei Kampf-Helis gehen diesen Monat auf Action-Mission – der lang erwartete „Desert Strike“-Nachfolger **JUNGLE STRIKE** und das 3D-Spektakel **ZEEWOLF**. Wo man auch als Spieler abhebt, steht auf den **Seiten 20/21 und 34**



ZEEWOLF



JUNGLE STRIKE



NEUE MPEG-MOVIES



PGA EUROPEAN TOUR



HEFT IM HEFT:

Multimedia-Amiganer erfahren im großen Sonderteil alles über **DAS CD32 ALS VIDEO-PLAYER: NEUE MPEG-MOVIES** und dürfen auf dem schicken Digi-Rasen der **PGA EUROPEAN TOUR** den Golf-schläger schwingen. Weitere Tests und News im **AMIGA CD-JOKER** auf den **Seiten 69 bis 78**

BETRIEBSGEHEIMNIS



Auch unter fremden Namen super:
Lothar Matthäus Super Soccer

Heute macht die Rubrik ihrem Namen mal wieder alle Ehre und lüftet ein innerbetriebliches Geheimnis: Warum stand im letzten Heft, daß „Lothar Matthäus Super Soccer“ die originalen Namen aus der deutschen Bundesliga enthalte – wenn's doch gar nicht wahr ist?!

Nein, wir haben weder gelogen noch geschlampt oder gar fabuliert, uns trifft einfach keine Schuld. Da hatten wir nämlich erst dieses wunderbare Testmu-

ster von Bomico und dann die Be-seherung: Einige Tage nach dem Druck der Ausgabe 12/94 teilte uns der Distributor mit, daß die Originalnamen (bis auf den des Titelhelden natürlich) für die Verkaufs-version nun doch wieder abgeändert würden, es stünden Schwierigkeiten zu befürchten... Wovor fürchtet man sich in Kelterbach? Laut Auskunft von Bomico vor dem Zorn der auf Disk verewigten Profis, welche im Spiel neben persönlichen Stür-

ken treulich auch individuelle Schwächen haben. Und wie leicht könnte sich etwa ein Großverdiener wie Bayerns Papin auf den Schlipps getreten fühlen, wenn er nicht nur auf dem echten, sondern auch noch auf dem Digi-Rasen andauernd verletzt ist? Womöglich stehen da gar Klagen ins Haus! Man entsandte jedenfalls einen Boten gen England, um bei Krisalis eilends noch Änderungen vornehmen zu lassen. Nun sind eben nur noch die Rückkennnummern der Kicker „wertoriginal“, wahre Experten dürfen halt den richtigen Namen dazuraten. Unsere Wertung zum Spiel stimmt damit natürlich nicht

mehr auf den Punkt genau, aber da Bomico einen Namenseditor nachliefern will, ist die Sache wohl halb so wild. Trotzdem haben wir so unsere eigenen Theorien über den Fall. Schließlich hat ja Software 2000 für den „Bundi“ dem DFB exklusiv und auf Jahre hinaus die Lizenz für sämtliche Ligadaten abgekauft: ob der Wind (und mit ihm die Sorge, verklagt zu werden) nicht eher aus dieser Richtung weht? Sei's drum, nun wißt ihr jedenfalls Bescheid. Und die Werte unserer aktuellen Teststatistik sind auf alle Fälle original und richtig, da sind keine Klagen zu befürchten!

Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	1
Zum Vergessen	(31%-40%)	0
Muß nicht sein	(41%-50%)	2
Nix Besonderes	(51%-60%)	0
In Ordnung	(61%-70%)	3
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	5
Erste Sahne	(81%-90%)	6
Megastark	(91%-100%)	1
Hit-Ausbeute		3
Megahits		1



OMEGA Datentechnik GmbH

Junkerstraße 2 • 26123 Oldenburg

Tel : 0441 82257 • FAX : 0441 885408

Fachhandel für PC-IBM kompatible, AMIGA, Philips CD-i, Reparaturservice

FRANK & WALTER

BEMI
COMPUTER
PARTNER

Commodore:

A 2091 SCSI-A2/4000	99,-
A 3640 68040 A3/4000	1298,-
A 4091 SCSI-2 Host	629,-

... für A500:

Kickstart 3.0 ROMs	79,-
512 kB RAM-Karte + Uhr	49,-
1 MB RAM-Karte A500+	99,-
2/4 MB RAM-Karte + Uhr	249,-
Festplatte 270 MB extern	598,-

... für A600:

2 MB RAM-Karte PCMCIA	279,-
CDROM extern 2speed	439,-

... für A1200:

RAM-Karte 2/8 MB + Uhr	249,-
Turbo 1220/28 MHz 2 MB	349,-
Turbo 1220/28 MHz 4 MB	499,-
Aufpreis für CoProz. 68882	75,-
DKB Cobra 030-28 MHz	299,-
DKB 1240 / 030-40 MHz	399,-
Festplatte 2.5 120 MB	349,-
Festplatte 2.5* 240 MB	498,-
CDROM extern PCMCIA	448,-

... für A2000:

Kickstart 3.0 ROMs	79,-
- inkl. Umschaltplatine	
Das AMIGA DOS 3.0 Buch	39,-

AMIGA Zubehör:

WarpEngine 40 MHz	2298,-
Piccolo 2 MB	598,-
Piccolo SD64 4 MB	898,-
Picasso 2 MB	749,-
400 dpi Handy Scanner	249,-
Stereo Sound Sampler	99,-
Video Digitizer s/w	149,-
RGB Splitter farbe	129,-
SIMM 4 MB A4000	299,-
RAMs 4 MB A3000	359,-
CoProzessor MC 68882	89,-

Festplatten:

WesternDigi. 270 MB AT	339,-
WesternDigi. 420 MB AT	449,-
WesternDigi. 739 MB AT	629,-
WesternDigi. 1.0 GB AT	999,-
Conner 540 MB SCSI-2	498,-
Quantum 540 MB SCSI-2	539,-
Conner 1.0 GB SCSI-2	1049,-

Wechselfestplatten:

SyQuest 105 MB AT	399,-
SyQuest 105 MB SCSI	439,-
SyQuest 270 MB AT	629,-
SyQuest 270 MB SCSI	649,-

CDROM:

Mitsumi FX 001D, AT, 2x	269,-
Phillips 215 SCSI-2	199,-
NEC 3xi SCSI-2	379,-
Toshiba 3501 4x SCSI-2	699,-

Drucker:

Citizen ABC-Printer 24N	333,-
Citizen ABC-Printer color	399,-
EPSON Syllus color TIN	1198,-
Canon BJ-200 TIN	499,-
Canon BJC-4000 TIN color	899,-

Monitore:

Microvitec 1438M (AKF52)	549,-
Microvitec 1438V (AKF50)	699,-
Yakumo PS 1564 15"	598,-
Yakumo PS 1764 17"	1099,-
Yakumo TR 1764 Trinitron	1399,-
IDEK MF 8617 17"	1598,-

neu neu neu

Ab dem 1. Dez. 1994 haben wir unser neuen Erweiterungsbau eröffnet. Ausstellungsfäche ca. 30 qm Fachwerkstatt 25 qm.

Vorführbereite Produkte:

AMIGA
PC's
ACORN RiscPC
IDEK Monitore,
Philips CD-i
CD's
sowie Zubehör

Wir freuen uns auf Ihren Besuch in unseren neuen Räumen.

Öffnungszeiten:

Mo - Fr 9 - 18 Uhr

MIXER

SCHÖNER MALEN

Personal Paint



Als Alternative zum etablierten Malkasten „Deluxe Paint“ bietet sich jetzt die aktuelle Version 6.1 von Personal Paint an – simpel zu bedienen, komplett in Deutsch und mit 99,- DM sehr preisgünstig! Geboten werden Funktionen wie Lupe, Undo, Kreis- und Rechteckzeichnen, eine komfortable Pinselverwaltung sowie neuerdings auch ein Animationsteil. Personal Paint 6.1 druckt Bilder in 24-Bit-Qualität und unterstützt virtuellen Speicher auf der

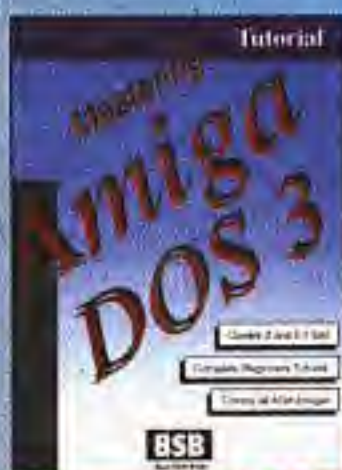
Festplatte, zudem arbeiten einige Funktionen dank Assembler-Programmierung nun deutlich schneller. Ein netter Bonus ist zudem die Machbarkeit von 3D-Stereogrammen, jenen faszinierenden „Suchbildern“, wie man sie aus den Büchern „Das magische Auge“ kennt. Wer mehr wissen will (z.B. bezüglich des Update-Service), der wende sich an: Casablanca Multimedia, Tel.: 0234/72 03 5

MEHR WISSEN

Ein englischer Verlag hat zwei hochinteressante Bücher veröffentlicht, die den Umgang mit der „Freundin“ erheblich vereinfachen können – sofern der Leser gut genug Englisch kann...

So behandelt der Band **Mastering Amiga DOS 3** (Mark Smiddy/Bruce Smith, 384 Seiten) alle Aspekte rund um die Shell der aktuellen Betriebssystem-Versionen 2.1 bzw. 3.0 sehr ausführlich und auch leicht verständlich, während der User mit **Mastering Amiga ARexx** (Paul Overaa, 340 Seiten) in die Tiefen jener Skriptsprache abtauchen darf, die ebenfalls jedem neueren Amiga beiliegt. Trotz der Sprachhürde sind beide Bände wirklich rundum empfe-

lenswert, wenn auch mit 21,95 englischen Pfund (also rund 60 deutschen Mark) relativ teuer. Wer dennoch zuschlagen will, bestellt über den Buchhandel die ISBN-Nummern 1-873308-20-5 (Amiga DOS) bzw. 1-873308-13-2 (ARexx), oder wendet sich direkt an den Verlag in England: **Bruce Smith Books**, Tel.: 0044/923/89 43 55



BESSER BLITZEN

Die populäre Programmiersprache **Blitz Basic 2** wurde ebenfalls überarbeitet: In der Version 1.9 kann der flotte Basic-Compiler nun u.a. auch mit Zoom-Funktionen und dem komfortablen Einbau spektakulärer Bildblenden (Deres, Fadein) aufwarten, dazu gibt's eine Packer-Library, Befehle zum Abspielen von Animationen sowie allerlei Gadget- und Window-Tools. Das Update holt man sich bei: **EDV Consulting**, Tel.: 0221/77 10 92 2



NEUE KARTEN

Der PCMCIA-Port Eures 1200ers muß nicht länger ungenutzt brachliegen, denn die Firma DTM hat Arbeit für den Slot – in Form von drei jeweils 349,- DM teuren Steckkarten für neue Anwendungsmöglichkeiten!



Da hätten wir mit der CardCam erst mal einen tollen Echtzeit-Videodigitizer, der aus dem laufenden Film heraus Einzelbilder in True Color mit 640 x 480 Pixel und Sequenzen in 320 x 240 Pixel Auflösung auf die Festplatte zu bannen vermag. A1200 Spectrum nennt sich hingegen eine Grafikkarte, die Bilder in maximal 1280 x 1024 Pixel und (bei geringerer Auflösung) bis zu 16 Mio. Farben gleichzeitig darstellen kann – die zum Betrieb von Anwenderprogrammen nötige EGS-Treibersoftware ist dabei bereits enthalten. Und schließlich gibt es noch eine Netzwerkkarte namens I-Card, welche ihrem User dank der inkludierten SANA2-Treiber den Eintritt in jedes Ethernet ermöglicht. Alles weitere bei: **DTM**, Tel.: 06127/99 55 0



DER AMIGA-WAL



Die österreichische Spiele-schmiede NEO SOFTWARE wird ihr neuestes Projekt „Whale's Voyage II“ auf alle Fälle auch am Amiga veröffentlichen, da die Verkaufszahlen für Spiele hier nach wie vor zufriedenstellend sind. Na, also! Und Geschäftsführer HANNES SEIFERT muß es ja wissen, schließlich leistete sich seine Firma gerade erst den Umzug aus den bescheidenen Räumlichkeiten eines Privathauses in ein schickes Wiener Innenstadtbüro!

DIE SONNENBLUMEN-BLÜTE

Die zum Kelsterbacher Distributor BOMICO gehörende Company SUNFLOWERS („Aufschwung Ost“) verstärkt ihre Aktivitäten enorm: Der Mitarbeiterstab soll von 20 auf 40 Leute verdoppelt werden, und zwar unter der Leitung eines ehemaligen Kollegen von uns – MICHAEL HENGST, dem Ex-Chefredakteur der in ein reines PC-Magazin umgeformten POWERPLAY.



O-Ton Guybrush Threepwood: Bernd Heuckendorf



DIE SOFTGOLD-MAILBOX

Der bekannte Spielevertrieb SOFTGOLD hat seinen Kunden neuerdings einen prima Service zu bieten: Unter der Nummer 02131/96 52 22 könnt Ihr Euch in die haus-eigene Mailbox einklinken und News über aktuelle Produkte und Spieletips abfragen – außerdem stehen gratis De-

mos, Slideshows und Updates bereit!

SOFTGOLD
COMPUTERSPIELE GMBH

DIE DEUTSCHE KOMPART-FILIALE

PETER BEE, bislang Verkaufsleiter des Mühlheimer Herstellers BLUE BYTE, hat sich von seinem ehemaligen Arbeitgeber abgemeldet, um in eigener Verantwortung eine hiesige Vertretung für den englischen Publisher KOMPART aufzubauen.

Ein Job mit Zukunft, denn mittlerweile schwitzen bereits mehr als 50 Programmierer für dessen



Label BLACK LEGEND, so daß in absehbarer Zeit sage und schreibe 16 neue Games erscheinen werden! Eine Entwicklungs-Abteilung ist für die deutsche

Tochter aber nicht geplant, statt dessen will man mit freiberuflichen Designern arbeiten. Also, wer noch ein starkes Stück in der Schublade liegen hat...

DIE FUNSOFT-PARTY

Was dem Weihnachtsmann der Heiligabend, das ist dem Branchen-Insider die Weihnachtsfeier des Distributors FUNSOFT – ein Pflichttermin. Auch diesmal traf sich da wieder alles, was in der Branche Rang und Namen hat...

Gefeiert wurde am 9.12.94 in der Krefelder „Kulisse“, wo man etwa mit Rechtsanwalt FREIHERR VON GRAVENREUTH an der Theke einen heben oder mit THOMAS DLUGAICYK, dem Leiter der USK, über die Altersfreigaben für Computerspiele diskutieren konnte. Mit

KONAMIS Vertriebsleiter KUSCHKE waren philosophische Gespräche über den Niedergang der Konsolen möglich, mit den Machern von ART DEPARTMENT bzw. GREENWOOD (FRANK ZIEMLENSKI und MARKUS SCHEER) konnte man über Fragen der Qualität und mit KRISTIN DODT, der Marketingleiterin von SOFTGOLD, über die Probleme mit Fremdherstellern plaudern. Ebenfalls nicht zu überhören war die Stimme von BERND HEUCKENDORF, stand er doch schon zweimal für LUCAS ARTS vor dem Mikro: bei der CD-Version von „Monkey Island“ als Guybrush und kürzlich für das neue Adventure „Full Throttle“. Zu sehen gab es indessen allerlei künstlerische Darbietungen, etwa die miternächtliche Showeinlage einer Transvestitentruppe.

DIE COMMO-ENTE

Bis zum Redaktionsschluß ungeklärt war nach wie vor die Lage von COMMODORE – wie man hört, nehmen die Konkursverwalter nur ungern den Daumen vom Firmenvermögen. Bei voreiligen Rettungsmeldungen, wie man sie kürzlich in einer Nürnberger Amiga-Zeitschrift lesen konnte, handelt es sich daher eben leider bloß um haltlose Gerüchte.



Neues von TEAM 17



Das englische Softwarehaus gilt weltweit als eine der ersten Adressen für Amiga-Games, was etwa die Schlachten von „Alien Breed“ oder „Super Stardust“ eindrucksvoll belegen. Wir haben neues Beweismaterial entdeckt!

WORMS

Hier wartet die Antithese zu „Lemmings“, denn kleine Wurselprites müssen nicht gerettet, sondern gekillt werden. Das erinnert nicht von ungefähr an ein gewisses „Kanonenfutter“, worauf auch der auf den Fotos immer noch präsente Arbeitstitel „Total Wormage“ hindeutet: Im Wurmland herrscht Kriegszustand! Der Spieler wird somit schwer bewaffnete Kriecher befehligen, die entweder mit Bazookas, Flammenwerfern, Handgranaten und zielsuchenden Raketen

hantieren oder sich im Nahkampf als Karatekas versuchen. Netterweise wird man seine Wurlis sogar mit Namen versehen dürfen, ehe man sie zwecks Bombardement zur Luftwaffe abstellt, als Heckenschützen auf Bäumen postiert oder ihnen den Befehl zum Einbuddeln erteilt. Die Viecher werden Hunderte von Sprüchen (auf CD mehr, auf Disk weniger und dafür selbst kreierbar) zum besten geben und an diversen Fronten wie Wald-, Schnee- oder SF-Gebieten antreten. Und weil schließlich bis zu 16 Action-Strategen mitmischen können, sind alle (Bücher-) Würmer der

Redaktion schon sehr gespannt auf das für den Frühling angekündigte Gemetzel!



PUSSIES GALORE

Wie der Titel vermuten läßt, ist eine Mieze (namens Boris) der Held dieser Plattform-Veranstaltung, dessen Gegenspieler Evil Eric alle Kätzchen der Erde durch satanische Heavy Metal-Musik versklavt hat. Bis sie wieder frei sind, wird der Kater durch vier umfangreiche Welten schnurren, die allesamt in die verschiedensten Missionen unterteilt sind. Unterwegs gerettete Mauzis bedanken sich, indem sie sonst unerreichbare Mechanismen in Bewegung setzen. Ist das erledigt, muß Boris sie zum Levelausgang begleiten, nebenbei sollte er aber auch

Schlüssel und Power-Ups aufsammeln sowie Geheimräume ausfindig machen. An strategischen Elementen wird es also nicht fehlen, wenn man durch eine Grafik mit 64 Farben und Parallax-Scrolling in 50 Bildern pro Sekunde streunt. Obwohl das bereits auf den ersten Fotos recht ansprechend aussieht, soll die Optik bis zum Release im Frühjahr aber noch weiter überarbeitet werden.



WITCHWOOD



Für die Abenteuer im Hexenwald dienten unverkennbar Nintendos berühmte Action-Rollis der „Zelda“-Saga als Vorbild – was aber nicht nur für die Draufsicht-Grafik (gegenüber dem Konsolen-Original soll sie mit größeren, schöneren, perfekt scrollenden und natürlich be-

gehbaren Karten aufwarten), sondern auch für das ausgefeilte Gameplay gilt. Zahlreiche Gespräche mit den Knuddelcharakteren sind dabei Ehrensache, auf CD sogar in Sprachausgabe. Mehr werden wir wohl erst gegen Jahreswende wissen, denn die Waldschrate von Team 17 haben erst kürzlich mit der Aufforstung begonnen. (mm)

BIING!



Bald lädt Magic Bytes zur Lachkur in das digitale Gegenstück der Schwarzwaldklinik: Auf Wirtschaftssimulanten warten schräger Humor, eine Präsentation vom Feinsten – und die drallsten Schwestern seit Dolly Dollar!

Woher der Name kommt? Natürlich von der berühmten „Maschine mit dem Biing“, die in jedem gut sortierten Hospital zu finden ist und schon bei Monty Python für einen rabenschwarzen Gag gut war. Was das geplante Weltraum-Intro mit dem Spiel zu tun hat? Nix, aber das ist ja gerade der Witz daran. Ob sich politisch korrekte Patienten auch über die vielen sexistischen Animationen im Game kranklachen, darf zwar bezweifelt werden, trotzdem ist die Diagnose erfreulich: Nie waren Krankheit und Tod lustiger, selten wurde Komplexität so witzig verpackt.

Als Chefarzt befreit man später nämlich nicht nur seine Patienten von den abgefahrensten Wehwehchen oder schlägt sich mit durchweg unfähigen Mitarbeitern herum, sondern muß überhaupt erst mal Grund und Boden beim Immobilienmakler ordern. Anschließend wird die Klinik mit Warte- und Behandlungsräumen bestückt, dazu kommen noch ein paar kuriose Stationen und natürlich eine Folterkammer für die hoffnungslosen Fälle. Und weil die Oberärzte schließlich einen Golfraum brauchen, wird selbst aus Kunstfehlern noch Geld geschlagen – Organspenden sind ja immer willkommen...

Das Personal wird streng nach Qualifikation eingestellt, bei den Medizinern zählt also das Golfhandicap, und Krankenschwestern sollten ihrer Bewerbung ein aussagekräftiges Brustbild beigelegt haben. Kein Wun-

der, wenn man den Göttern in Weiß da erst mal jeden Handgriff persönlich mit der Maus einbleuen muß, doch nach einigen Lehrgängen dürften sie genug Erfahrungspunkte beisammen haben, um das Metzgerhandwerk selbständig auszuführen. Der Chef organisiert derweil das Handwerkszeug und Mobiliar, schlägt Behandlungsmethoden vor und stellt den bedauernswerten Opfern gesalzene Rechnungen. Denn letzten Endes dreht sich natürlich alles um die Kohle, hier Lämmel genannt. Und damit der Lämmel lümmelt, dürfen auch Schlägertrupps angeheuert werden, welche ahnungslosen Passanten die richtige Krankenhausreife beibringen – oder man beschafft sich Unfallopfer in dramatischen Rennen gegen konkurrierende Sankas.

Weil all das in einer Fülle von teils gezeichneten, teils digitalisierten Hires-Grafiken präsentiert wird, bleibt flachbrüstigen „Freundinnen“ der Spaß versagt: 2 MB RAM und 15 MB auf der Festplatte sind ein Muß, Turbokarte, zusätzliches Fast-RAM und ein Flickerfixer werden dringend empfohlen – und das auf Standard-Amigas, denn die nur als Upgrade erhältliche AGA-Version will gleich 3 MB unter der (Schwestern-) Haube und stolze 30 MB auf der Festplatte sehen! Ob der Aufwand letzten Endes lohnt und welchen Effekt der Sound auf das Trommelfell haben wird, soll ein endgültiger Befund im nächsten Heft zeigen. Wir wünschen schon mal gute Besserung. (st)



War „Rise of the Robots“ bereits die Mutter aller Digi-Schlachten? Möglich, aber nicht, wenn es nach U.S. Gold bzw. Ocean geht: Die beiden großen englischen Companies wollen demnächst wieder in den Amiga-Ring steigen!



SHAQ-FU

Zunächst zieht Ocean dem weltbekannten Basketballer (!) Shaquille O'Neal die Boxhandschuhe an und läßt ihn dieser Tage in einer Konsolen-Konvertierung gegen die elf Schergen des Gangsters Scatt (und im Finale natürlich auch gegen den Unterweltler persönlich) antreten. Es werden drei Kampf-Modi zur Verfügung stehen, wobei sich im Turnier bis zu acht Teilnehmer einen Recken aussuchen dürfen, um dann jeweils paarweise aufeinander loszugehen. Bei reinen Duellen kann aus Gründen der Fairneß auch zweimal derselbe Fighter eingesetzt werden, während im Story-Modus der Solist den großen Korbwerfer persönlich steuert und nacheinander alle dann computergelenkten Finsterlinge auf die Matte legt. Für die flüssige Bewegung der Recken ist dabei das Team von Delphine Software zuständig, das ja spätestens seit dem Animationsklassiker „Flashback“ als Spezialist für solche Fälle gilt. Dank Ocean wird man das auf allen Amigas nachprüfen können; bei Bedarf auch von der CD.



SUPER STREET FIGHTER II

Nur wenige Wochen später (Ende Januar) schiebt U.S. Gold die aufgepeppte Super-Variante der bald zwei Jahre alten „Street Fighter II“-Umsetzung für den Amiga nach. Die zwölf bereits vom Capcom-Automatenoriginal bekannten Fighter werden dann mit teils aktualisierten Tritten und Schlägen aufwarten können, ansonsten darf man sich auf vier brandneue Charaktere freuen: den Kung Fu-Star Fei Long, die britische Geheimagentin Cammy, die Rothaut Thunder Hawk und den jamaikanischen Kickboxer Dee Jay. Auch hier wird es einen Turniermodus für bis zu acht Streithansel geben, dazu die Score-Challenge, wo möglichst komplexe Schlagkombinationen zu absolvieren sind. In der Time Challenge ist dagegen Eile geboten, wenn man den vom Rechner oder einem Mitspieler gelenkten Kontrahenten in der kürzestmöglichen Zeit zu Boden schickt. Momentan wird gerade die Hintergrund-Optik überarbeitet und an die erweiterte Farbpalette des A1200/4000 angepaßt, schließlich ist eine spezielle Version für AGA-Amigas in Planung.

DIE SIEG-PROGNOSE

Ob nun Ocean oder U.S. Gold den Kampf um Marktanteile gewinnt, bleibt natürlich abzuwarten – es könnte jedoch einen lachenden Dritten geben: Nach den erfolgreichen Versionen für Mega Drive und Super Nintendo will Acclaim dieser Tage eine Amiga-Variante von Midways Brutalo-Metzelei „Mortal Kombat II“ nachschieben. Obwohl die Konsolen-Karatekas in Deutschland bereits von der BPS ausgezählt wurden... (rl)

MORTAL KOMBAT II

Accclaims neue Todeskämpfer starteten am Amiga quasi einen echten Überraschungsangriff, kam die Konvertierung des Arcade-Bestsellers doch ohne das sonst übliche Werbegetrommel angeschlichen – mit gutem Grund...



Weil der Vorgänger bereits auf dem Index steht, wollte man bei der BPS wohl keine schlafenden Hunde wecken – oder zumindest einen Vorsprung an der Verkaufsfront haben, ehe auch der mortale Nachfolger aus dem Verkehr gezogen wird. Und das kann leicht passieren, fließt hier das Blut doch gänzlich ungeniert, während der Vorkämpfer den roten Lebenssaft bei vielen Versionen noch in einem geheimen „Blood-Mode“ versteckte. Die hier so offen zur Schau gestellte Brutalität bleibt denn auch Geschmackssache, das Gameplay ist jedoch mindestens so gut, wie die Vorgeschichte ungewöhnlich ist:

Auf einer fernen Parallelwelt, der soge-

nannten „Outworld“, schwingt der niederträchtige Shao Khan das Zepter. Und weil ein Widerling auch widerliche Freunde hat, zählen mit Reptile und Shang Tsung die beiden Endgegner des Vorgängers zu seinen Kumpanen. Ihnen zu Ehren wird nun ein Turnier abgehalten, an dem sich noch zehn weitere Kämpfhähne beteiligen; sie alle warten am Optionsscreen auf menschliche Solokämpen oder Duellanten. Der Schlagabtausch geht dann wie gewohnt über maximal drei Runden, wobei der Zufall über den Austragungsort entscheidet – die Fighter gehen sich in Wolkenschlössern, Waffengießereien, Dimensionstoren, Kerkern und Gruselwäldern an die Gurgel. Der Höhe-

punkt der Veranstaltung sind dann die Kämpfe gegen den vielarmigen Kintaro (ein Verwandter des pensionierten Goro) und natürlich Shao Khan höchstpersönlich.

Altgediente Amiga-Haudraufs finden eine ausgewogene Mixtur aus bereits bekannten und brandneuen Sparingspartnern, denn von den sieben Recken des Originals haben es fünf auf die Outworld geschafft – eigentlich sogar alle, bloß harren Kano und Sonya in Ketten auf ihre Befreiung am Spielende. Wem das nicht Ansporn genug ist, dem sei gesagt, daß auch die importierten Schlagetots allesamt mit neuem Outfit und einer Kollektion frischer Special-Moves ausgerüstet in den Ring klettern. So zeigt Liu Kang nun einen spektakulären Bicycle-Kick, Johnny Cage tritt sein Gegenüber mit Vorliebe in die Weichteile, und Sub Zero vermag den Boden zu gefrieren, auf daß ihm sein Gegner direkt in die wirbelnden Fäuste rutsche. Klar wie Blutsuppe, daß die fünf neu dazugekommenen Kämpfer mit vergleichbaren Spezialitäten aufwarten: Die beiden Teufelsweiber Kitana und Mileena setzen sich mit einem Fächer bzw. Säbdolch zur Wehr, der Wrestler Jax ist nie ohne Kampfsichel anzutreffen, Kung Lao mißbraucht seinen Hut als messerscharfes Frisbee, und der Mutant Baraka verwandelt die Kampfarena dank Armklingen in eine Schlachtbank. Und das im wahrsten Sinne des Wortes, denn schon bei stinknormalen Rundumkicks oder Turbo-Tritten spritzt hier das Blut, und nach Anwendung der altbekannten Fatality-Moves (welche durch relativ komplexe Joystick-Akrobatik ausgelöst werden) ver-



Das brutale Dutzend



Kampf der Bluter



Wir prügeln unsere angeketteten Kämpfer frei



Der reizende Liu Kang und sein reizender Fatality-Move



Schau genau: Wer lauert da im Unterholz?



liert der Feind schon mal ein paar Gliedmaßen, wird aufgespießt oder im Säuretümpel verkocht. Das genaue Gegenteil passiert bei den brandneuen Friendship- und Babality-Moves: hier kriegt der Unterlegene zum Trost Torten und Blumen oder wird gar in ein Baby verwandelt.

Natürlich bezieht das Spiel seinen Reiz gerade aus dieser faszinierenden Vielzahl von verschiedenen Schlag- und Trittkombinationen, die anfangs gar nicht einfach herauszuknobeln und noch viel schwerer zu beherrschen sind. Der Könnler wird also bis zum Letzten motiviert, der Jungprügler hingegen fast schon ein wenig überfordert: Dank des turboschnellen

Gameplays sind sämtliche Computergegner selbst im einfachsten Schwierigkeitsgrad nur mit Mühe zu überwinden. Andererseits ist die schlichtweg genial gelöste Steuerung stets von großer Hilfe, und wenn alle Arme reißen, gibt's ja noch bis zu 30 Continues. Ebenfalls sehr motivationssteigernd wirken sich die vielen Gimmicks aus, denn wenn Zuseher aus der Kulisse blinzeln, man einen der Geheimcharaktere oder gar das komplette Geheimscenario entdeckt, bleibt kaum ein Kämpferrauge trocken.

Feuchte Augen garantieren aber bereits die stilvoll düsteren Hintergrund-Szenarien, vor denen sich die zunächst gefilmten und dann digitalisierten Akteure hier anfallen. Deren Animation ist zwar gewiß sehenswert, erreicht jedoch, genau wie das generelle Handling, nicht ganz die Klasse der aktuellen Blechkumpel aus „Rise of the Robots“. Die drei Disketten

von Mortal Kombat II müssen nämlich selbst mit einem Zweitlaufwerk des öfteren gewechselt werden, und eine HD-Installation hat Acclaim bzw. das Programmiererteam von Probe leider gar nicht erst vorgesehen – was angesichts der nicht eben kurzen Ladezeiten schon ärgerlich ist. Beim Sound (viel Musik, viele Effekte und nicht weniger Sprachausgabe) können sich die beiden Programme indessen wenig anhaben, der ist hier wie dort ganz ausgezeichnet.

Mag Mortal Kombat II also auch nicht ganz so schick aussehen wie Mirages Roboteraufstand, so macht es diesen Nachteil mit durchschlagender Spielbarkeit doch locker wieder wett. Das Fazit kann daher gar nicht anders lauten als: Zuschlagen, bevor die BPS es tut! Auch wenn dieser Spruch zugegebenermaßen schon einen Bart von hier bis Asien hat... (rl)

MORTAL KOMBAT II

(ACCLAIM)

PRÜGEL-ACTION

91%

„BLUTAL“



GRAFIK	83%
ANIMATION	86%
MUSIK	82%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	94%

VARIABLE: 5 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Special Move-Spezialitäten



ALIEN BREED: TOWER ASSAULT

Nach dem ersten Alienbraten, der Special Edition und der Zweitaufgabe hat Team 17 nun eine vierte Draufsicht-Schlacht im Ofen: Diesmal darf der Action-Koch die außerirdische Brut auf dem Planeten Azarin rösten.



PU: LOW MEDIUM HIGH
CR: 55000 55000 80000
CREDIT LIMIT: 4100
STATUS: ON

Dicker Laser, was? (AGA)

Wie einst beim bald drei Jahre alten Original rennt man auch hier

wieder allein bzw. als Team über eine Oberwelt und durch „Gauntlet“-Dungeons im Techno- oder Organolook. Der gezüchtete Laser brutzelt dabei Aliens aller Rassen und Klassen, stärkere Waffen wie z.B. einen Flammenwerfer gibt's an Terminals, und herumliegende Nützlichkeiten wie Schlüssel, Munition oder Energierationen werden natürlich eingesackt. Dabei sind diverse Aufträge zu absolvieren, also etwa Geiseln zu befreien, alles Leben in einem Stockwerk zu vernichten oder auch mal unter Zeitdruck explodierende Korridore zu durchhetzen. Daß nun wieder deutlich mehr Spielspaß als im vergleichsweise etwas lauen „Alien Breed II“ aufkommt, liegt im Detail: Wer 1,5 MB unter der Haube hat, darf das Schlachtfest auf die Festplatte nageln und dabei zwischen Standard- und AGA-Version wählen – beide Fassungen finden sich auf ein und denselben Disketten, so daß man beim Aufstieg zum A1200 sofort in den Genuß von leicht verbesserter Präsentation kommt. Besitzer eines CD³²-Pads schalten zudem ohne Zuhilfenahme der Tastatur zwischen den Waffen um bzw. den „Retreat“-Mode ein, welcher den Helden beim Rückzug das Ballern nach hinten ermöglicht. Auch der seinerzeit übertrieben hohe Schwierigkeitsgrad wurde entschärft, wodurch nun selbst Solosöldner eine reelle Chance haben, irgendwann der finalen Alienkönigin den Garaus zu machen. Schnickschnack wie Zwischenbildchen oder Screens zur Charakterauswahl findet sich zwar kaum noch bzw. gar nicht mehr, ein abwechslungsreiches Gameplay aber

Alarmstufe rot, jetzt tut Eile not! (AGA)



sehr wohl: Die rund 50 durch Tunnel oder Aufzüge miteinander vernetzten Abschnitte unterscheiden sich in Design, Aufgabenstellung und Spieltempo stark voneinander. Im Actiondreß versteckt sich hier also fast schon ein kleines Adventure, denn die ausgedehnten Gänge und weiten Hallen, die Geheimräume und verborgenen Türen wecken in der Tat den Forscherinstinkt! Dabei schützt das feine Automapping vor Irrwegen, ein haltbarer Schutzschild vor zu frühem Verlust eines der drei Anfangs-Leben und die überarbeitete Grafik vor optischer Langeweile. Sicher, die in alle Himmelsrichtungen scrollenden Szenarien ähneln denen der Vorgänger, wurden aber mit mehr „Räumlichkeit“, neuen Monstern sowie zusätzlichen Hintergrundanimationen ausgestattet. Musik ertönt allerdings nach wie vor bloß im Titelbild, doch die hervorragend in den Spielverlauf integrierten Sound-FX und Sprachfetzen sorgen schon für die richtige Atmosphäre. Klares Fazit: Die vierte Alienjagd ist bestimmt nicht die originellste, aber doch ganz klar die ausgereifteste – und mit 49 Märkern auch ein preiswertes Vergnügen! (rl)



Auch am A500 mündet der Alienbraten!



Ripley läßt grüßen... (AGA)



Heute sind wir wieder radio-aktiv, was? (AGA)

ALIEN BREED: TOWER ASSAULT (TEAM 17)

ALIEN-ACTION

74%/76%
„HEISS“



STANDARD / AGA

GRAFIK	72%/73%
ANIMATION	70%/71%
MUSIK	68%/70%
SOUND-FX	72%/75%
HANDHABUNG	78%/78%
DAUERSPASS	77%/77%

VARIABLE: 2 STUFEN

PREIS DM 49,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES/10 HIGHScores
DEUTSCH	ANLEITUNG

JUNGLE STRIKE™

Wo ein erfolgreiches Game ist, da ist der Nachfolger meist nicht weit – und Electronic Arts' Action-Heli „Desert Strike“ konnte ja vor anderthalb Jahren (auch) am Amiga so richtig abräumen! Das Sequel steht da qualitativ kein bisschen nach...



kulturen und das Aufstöbern im Schnee verborgener Raketendepots. Das Finale findet dann in den Bergen statt, wo der Oberschurke in einer aus Drogengeldern finanzierten Villa haust.

Doch ehe man im Apache-Helikopter (gelegentlich ist auch das Umsteigen auf Stealth Fighter, Motorräder oder Hoovercrafts samt individueller Bewaffnung angesagt; etwa, um vom Luftkissenboot aus Wasserminen zu legen) über schicke Iso-Schlachtfelder düst, muß im Optionsmenü ein wenig Einstellarbeit geleistet werden. So sind hier die Zwischenanimationen an- bzw. abstellbar, und die Wahl des Copiloten bestimmt darüber, wie akkurat später gezielt und gefeuert wird. Das Control-Menü läßt zudem ein Justieren der Hubschrauber-Trägheit zu, denn echte Top Guns werden das „Nachrutschen“ bei Bremsmanövern ja nicht missen wollen, während Einsteiger es abstellen und so den hohen Schwierigkeitsgrad entschärfen dürfen.

Im Unterschied zu „Desert Strike“ darf nun leider nicht mehr per Tastatur oder Maus gelenkt werden, entgegen der Anleitung wird außerdem ein zweiter Feuerknopf nicht unterstützt – und das Umschalten zwischen MG, den flinken Hydra-Missiles und den (nomen est omen!) Hellfire-Zielsuchraketen per Space-Taste kann im Eifer des Gefechts zu prekären Situationen führen. Auch an anderer Stelle läßt der Dschungelkrieg etwas Liebe zum Detail vermissen: So sehen die in der Amiga-Version von „De-



Der Infoscreen



Der Kammerjäger im Kampf gegen die Landratten

Wie schon der Wüstenschlag wurde auch der neue Dschungelflieger vom Mega Drive importiert, was einem Lizenzdeal zwischen den Elektrokünstlern und Ocean zu verdanken ist. Diese Kooperation wird dem Amiga demnächst übrigens noch weitere Konsolenkonvertierungen beschern, etwa die Promi-Prügelei „Shaq Fu“ oder die rabiaten 3D-Skater aus „Skitchin“. Dies nur am Rande, denn hier gibt's viel zu tun: Der Sohn des im „Desert Strike“ gefallenen Diktators Kilbaba ist nämlich nicht nur in Papis Fußstapfen getreten, er ist sogar noch größenwahnsinniger als dessen Idol Saddam Hussein – wo sich er und Senior bloß einen kleinen Wüstenstaat unter den Nagel reißen wollten, da plant Junior Terror auf globaler Ebene!

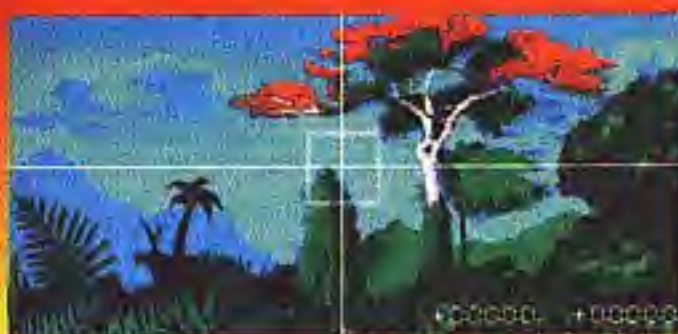
Da der Plan auch einen Atomschlag gegen die USA beinhaltet, muß der Schlimmfinger nun an acht Fronten (darunter nicht nur das titelgebende Dickicht) bekämpft werden. Die Einsätze umfassen fliegenden Begleitschutz für den in Washington D.C. beheimateten Präsidenten, die Zerstörung von atomaren U-Booten auf hoher See, das Plätten von terroristischen Ausbildungszentren in der Wüste, die nächtliche Befreiung von internierten Kriegsgefangenen, das Bombardement idyllisch gelegener Mohn-



Wer findet den Unterschied: die Präsidentensuite am A500...



...und in der AGA-Version



sert Strike" noch wirklich hübschen Explosionen mit ihren transparenten Rauchfahnen jetzt genauso wie am Mega Drive und damit recht ärmlich aus; auch der Schattenwurf der diversen Objekte hat an Qualität verloren. Und eine HD-



Keine Gnade für Schneemänner

Installation hätten wir angesichts der zwar nicht häufigen, aber doch recht nervigen Nachladerei ebenfalls gerne gesehen, zumal das Game auf DOS-formatierten Disketten vorliegt und die Festplatten-Tauglichkeit damit eigentlich gegeben ist.

Aber wer mag sich schon über solche Minidornen aufregen, wenn das Gameplay so fesselnd blüht wie hier? Jeder Level setzt sich aus Briefing sowie spannenden und abwechslungsreichen Untermissionen zusammen, deren Erledigung durchaus nicht an die vorgeschlagene Reihenfolge gebunden ist. Wirklich wichtig ist das Ausnutzen örtlicher Gegebenheiten (etwa beim Anpirschen), das Mitbringen flotter Reaktionen und

das Leisten strategischer Vorarbeit, denn wer nur sinnlos durch die Gegend ballert, hat im Nu seine Munition verpulvert und setzt den sehr begrenzt haltbaren Heli-Schutzpanzer einer Übermacht von Tanks, Flaks, Raketenwerfern, Schnellbooten und Feindhubschraubern aus. Ein jederzeit aufrufbarer Infoscreen weiß dabei über den momentanen Stand der Dinge Bescheid und verrät anhand einer übersichtlichen Karte, wo sich Geiseln, Kraftwerke oder sonstige Ziele verbergen – allein die Aufgabe, dringend notwendige Zusatzvorräte für Treibstoff und Munition zu finden und dann per Greifhaken an Bord zu hieven, bleibt ganz allein dem Piloten überlassen.

Konzentration ist also erste Heldenpflicht und fällt angesichts der starken Realo-Atmosphäre mit den zahlreichen Zwischenanimationen und der höchst dramatischen Begleitmusik auch nicht weiter schwer. Zugegeben, die Optik des eigentlichen Spiels ist streckenweise etwas eintönig, aber stets sehr akkurat und ins Detail gehend gestaltet sowie zumeist fein animiert. Dabei sieht die spezielle AGA-Fassung übrigens nur eine Winzigkeit besser aus als die Standard-Version; das Scrolling klappt hier wie dort einen Tick softer als anno „Desert Strike“ und geht auch bei hohem Spriteaufkommen nicht in die Knie. Die Soundkulisse aus FX und Sprachausgabe überzeugt ebenfalls rundum, lediglich die Todesschreie getroffener Soldaten dürften wohl nicht jedermanns Geschmack treffen...

Aber über Geschmack lässt sich ja oh-



Jeder neue Auftrag birgt neue Gefahren



Munition am Haken

nehin nicht streiten und über die Qualität dieses Spiels letztlich auch nicht: Jungle Strike ist die derzeit beste Action-Simulation am Amiga, da beißt auch ein „Zeewolf“ keinen Faden ab! (rl)

JUNGLE STRIKE (OCEAN/ELECTRONIC ARTS)

ACTION-SIMULATION

85%
„PACKEND“



	STANDARD	AGA
GRAFIK	77%	79%
ANIMATION	80%	80%
MUSIK	81%	81%
SOUND-FX	79%	79%
HANDHABUNG	77%	77%
DAUERSPASS	88%	88%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 bzw. 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG



Panzer in Sicht



Mein Luftkissenboot ist voller Aale!



CANNONFODDER



Ein paar geänderte Grafiken und Sounds, dazu 72 neue Levels, aber das originale Gameplay – wäre der Vorgänger nicht auf dem Index gelandet, hätte man dieses Spiel vielleicht als preiswerte Datadisk veröffentlicht...



sich über gar nichts mehr: Während hier Rammböcke die Jeeps ersetzen, warten die Waffen der Burgherren mit einer erstaunlichen Ähnlichkeit mit modernen Kugeln und Raketen auf.

Denn viel mehr als eine Datadisk ist es nun mal nicht, was Sensible Software hier den Fans der schwarzhumorigen Stratego-Ballerei offeriert. Die Zwei hinter dem Titel macht rechtlich zwar ein neues Verfahren der BPS erforderlich, rechtfertigt aber nicht unbedingt den Preis: Das wenige, was hier abgeändert wurde, ist oft genug eine Verschlimmbesserung. So schockt bereits das Titelbild die Veteranen mit dilettantischer Grafik, und die Musik hat nicht mehr annähernd die Klasse des genialen Vorgänger-Tracks. Auch die Jingles im Spiel selbst kennt man ganz überwiegend schon, und daß auf dem Soldatenfriedhof (dessen Bild ebenfalls ein Abklatsch der bekannten Grafik ist) keine Beerdigungen mehr stattfinden, ist ja auch nicht unbedingt eine Verbesserung. Gameplay und Steuerung sind hingegen ganz wie gehabt: Das linke Mausohr sorgt für Bewegung unter den Wuselsprites, mit dem rechten wird geballert, beide zusammen bepflastern das Iso-Terrain mit Granaten oder Raketen. Und natürlich kann man sein Regiment immer noch in Teams aufteilen und die Karte studieren.

In den ersten Levels wadet man durch getötete Araber, jagt Hütten oder Zelte in die Luft und weicht versteckten Sprengfallen aus. Neu sind Schalter, die zur Betätigung einladen, und natürlich der Transport per UFO zu außerirdischen Schlachtfeldern.

Aber auch Aliens haben rotes Blut, und wenn zwischenrein (quasi als Test für den großen interplanetaren Endkampf) mal im Mittelalter gemetzelt wird, wundert man

sich über gar nichts mehr: Während hier Rammböcke die Jeeps ersetzen, warten die Waffen der Burgherren mit einer erstaunlichen Ähnlichkeit mit modernen Kugeln und Raketen auf. Interessant auch, daß die Rammböcke ihren Geräuschen und Abgasen nach wohl mit Diesel betrieben werden! Immerhin ist dann bei der Schlacht um die Hochhausschluchten im Chicago der 30er Jahre das Szenario wieder stimmig.

Wer sich also dasselbe Feuerwerk an Ideen erwartet, wie es der Vorgänger gezündet hat, sieht sich enttäuscht – zumal die neuen Kampfgebiete nicht mehr so liebevoll designt wurden und mit ihren Massen an Gegnern den Schwierigkeitsgrad in Höhen schrauben, die nach eigener Auskunft selbst dem „Obersensiblen“ Jon Hare suspekt sind. Die Präsentation hat insgesamt eher nachgelassen, und daß keine Missionen für Nullmodem-Krieger eingebaut wurden, ist ein weiteres Ärgernis. Unter dem Strich ist Cannonfodder 2 damit ein Fall für Fans, die bereit sind, auch mal etwas mehr Geld in eine für sich alleine spielbare Datadisk zu investieren. Und natürlich eine Beschäftigungstherapie für arbeitslose Jugendschützer... (mm)



Ein Blick auf die Karte



Ein Eigenhelm der Aliens?



Ein Rammbock mit Dieselantrieb?

CANNONFODDER 2 (SENSIBLE SOFTWARE/VIRGIN)

ACTION-STRATEGIE

73%

„SCHNELLSCHUSS“



GRAFIK	71%
ANIMATION	73%
MUSIK	66%
SOUND-FX	76%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	73%

FÜR EXPERTEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE/HIGHSCORES
DEUTSCH	KOMPLETT

MAILBOX



Daß Silvester ist, erkennt der auch nächtens und feiertags hart arbeitende Leserbrief-Redakteur meist nur am Feuerwerk vor dem Bürofenster – und selbst das ist kein sicheres Indiz, möchte er Chef und Schriftverkehr doch fast täglich am liebsten zum Mond schießen...

Leserbriefe

DER AUGENZEUGE

Da fährt man nun extra zur Messe nach Köln, zahlt mehr als 'n Hunni für Zug und Eintritt, um mal persönlich mit Michael zu reden, und dann liegt der arme Kerl krank im Bette! Auch Joe war, weil äußerst gestreßt, kaum zu packen, und man hatte nicht mal den Hauch einer Chance, an dem schönen Automaten zu spielen, ohne Ewigkeiten zu warten – gemein! Und als mir dann auch noch Erik Simon eröffnete, daß von „Albion“ keine Amiga-Versionen erscheinen werden, ging's nimmer schlimmer. Oder doch? Ab ca. 11 Uhr konnte man sich jedenfalls kaum noch bewegen, so voll war es. Von den kilometerlangen Warteschlangen an manchen Ständen ganz zu schweigen... Davon abgesehen: Was treibt Oskar (mein persönlicher Lieblingsredakteur) denn jetzt so? Will er nicht lieber wiederkommen? Er wird uns fehlen, mir fehlt er sogar schon! gesteht Ralf Peterek aus Rheine.

Wie merkwürdig: Unter den auf der Computer 94 anwesenden Joker-Mitarbeitern herrscht Einigkeit wie selten darüber, daß gerade Michaels Abwesenheit die an sich schon schöne Messe noch schöner gemacht hat. Er selbst wäre allerdings sehr gerne gekommen und möchte sich auf diesem Wege bei Dir und allen anderen, die er verpaßt hat, entschuldigen. Und Oskar? Nun, der geht uns allen ein bißchen ab – aber ob auch wir ihm abgehen?

CD VOR, NOCH EIN TOR!

Langsam nervt's, wenn die Leute immer bloß herumjammern, was nun aus dem Amiga werden soll. Es liegt doch an jedem selbst, was er aus dem Compi macht: Das Hardware-Angebot erschlägt einen fast, und auch die Software-Hersteller gehen jetzt echt umfangreiche Projekte an – man denke nur an Magic Bytes „Biing!“. Ich kann auch nicht verstehen, warum Thomas Albers in der letzten Mailbox meinte, der CD-Joker gehöre nicht ins Heft. Gerade das Medium CD ist doch revolutionär! stellt Falk Kuhndt aus Kutenholz klar.

Dem haben wir nichts hinzuzufügen. Oder doch: Lang lebe die Amiga-Revolution!

WER ANDERN EINE GRUBE GRÄBT...

Der Hauptgrund meines Schreibens ist die seit Monaten auf Euren Leserbriefseiten tobende Diskussion über Hardwarefähigkeiten des Amigas und Konvertierungen von PCs. Tja, und Ihr tut dabei so, als ob es ganz natürlich sei, daß Umsetzungen schlechter sind als ihre DOSen-Vorbilder und daß sich daran auch nichts ändern kann, weil ein „Amiga nun mal kein PC“ ist. Sicher, die Standard-„Freundinnen“ bringen natürlich keine Games, die auf 'nem 486 DX2 gerade mal so laufen, aber bei AGA-Amigas mit einem

68030-Prozessor und etwas Fastram sollte das durchaus möglich sein. Leider erfreuen sich solche Kisten nur einer ziemlich geringen Verbreitung, weshalb sich kein Hersteller die Mühe macht, spezielle Versionen zu entwickeln. Und da liegt der Hund begraben: Während sich die PCler quasi jedes Jahr einen neuen Rechner kaufen, hängen viele Amiganer (z.B. Thomas Albers aus der Dezember-Mailbox) immer noch an alten Standards. Noch ein Aprilscherz am Rande: In der 4/93 hattet Ihr einen fiktiven Testbericht zu „The Solver“, einem automatischen Adventurelöser. Damals freuetet Ihr Euch diebisch, daß sogar ein Versandhändler drauf reingefallen war und „The Solver“ mit ins Angebot aufnahm. Wißt Ihr eigentlich, daß Euch da noch jemand auf den Leim gekrochen ist und seinen Irrtum bis heute nicht bemerkt hat? Nein? Dann schaut mal in den Joker-Index... läßt Helmut Sauter aus Langenargen seine Bombe platzen.

Deine Meinung bezüglich der Machbarkeit von 1:1-Konvertierungen vom PC bei entsprechender Hardware-Aufrüstung wollen wir mal weitgehend unkommentiert stehen lassen: dazu nur soviel: Die Katze beißt sich schon insofern in den Schwanz, als das Hauptargument für den Amiga ja gerade sein günstiges Preis/Leistungsverhältnis war und ist. Wir könnten uns nun natürlich wegen der Ente im Index ganz wondrous hinbeissen, tun es aber nicht. Statt dessen klopfen wir uns auf die Schulter, denn wer sonst könnte so geniale Aprilscherze aushecken, daß

er selbst darauf hineinfällt – und das anderthalb Jahre lang?!

DER CINEAST

Wir berichten heute vom Internationalen Joker-Film-Festival in Grasbrunn, das alle 73 Jahre veranstaltet wird – Regisseure aus 8 Millionen Ländern stellen diesmal ihre Werke zur Diskussion:

Michael Labiner präsentiert seinen neuen Streifen „Der Patrizier“, wo er selbst für Regie, Produktion, Kamera und sämtliche Rollen verantwortlich zeichnet. Der Film erzählt die Geschichte eines jungen, aufstrebenden Zeitungsmagnaten, der am Ende einem tragischen Herzanfall erliegt, als ihm ein Groschen in den Gully rollt. Absolut kultverdächtig!

Auch von Brork gibt es Neuigkeiten, denn der Regisseur der legendären „Beast“-Trilogie meldet sich in einem ganz anderen Genre zurück. „Oskar“ ist eine perfekte Neuverfilmung von „Das Phantom: Der Opa“, und wer könnte besser für die Hauptrolle geeignet sein als Oskar Dzierzynski? Na, dafür ist aber nun wirklich ein Oscar fällig...

Ein anonymes Underground-Film sorgt abseits der großen Leinwände für Furore. „Joe and Max – The Caveman Journalists“ handelt von zwei arbeitslosen Spieltestern, die in die Klauen des Bösen geraten. Ein unsichtbares Wesen namens „Der Joker“ zwingt die beiden, gegen ihren Willen völlig schwachsinnige Testberichte zu schreiben und dann auch noch

Geld dafür zu verlangen! Gerüchte, denen zufolge Rick Dangerous Löwenstein das Drehbuch verfaßt haben soll, wurden entschieden dementiert. Auch die Weiblichkeit kommt nicht zu kurz: Mit „Plague – Ein Film über Männer“ zeigt Brigitta „Medusa“ Labiner, daß Frauen ebenfalls gute Stories erzählen können – es aber viel zu selten tun! Denn die Handlung versandet nach einem eh schon schwachen Beginn in der unglaublichen Geschichte eines Ehepaares, das gemeinsam ein Computer-Magazin herausgibt, Lächerlich!

Last but not least berichten wir über „History Line 1914-1918“, dem neuen Werk von Altmeister Papa Joe. Der bekannte Regisseur von „1869“ erzählt hier eine weitere Episode aus seinem ereignisreichen Leben. Obwohl das Movie noch nicht ganz abgedreht ist, beginnt schon der Kleinkrieg unter den Kinos: Jeder möchte die Vorführungsrechte seinen Konkurrenten zuschieben... behauptet Cineast Roland Spindler aus Pasching in Österreich.

Inzwischen steht der wenig erfreuliche Ausgang des vielversprechenden Festivals leider fest: Michael sparte am Material und wurde daher nur für den kürzesten Kurzfilm (12 Sekunden incl. zwei Werhepausen) prämiert, Oskar und Oscar flüchteten im Ost-Car, „Joe & Max“ landeten wegen Meckerns auf dem Index, Brigitta wurde von Alice Schwarzer mit einem Emma-Magazin halb tot geschlagen, und Joachim fand aufgrund fortgeschrittener Senilität die Filmrollen nicht mehr. Aber nächstes Jahr soll Grasbrunn dann Cannes endgültig den Rang als Filmmetropole ablaufen!



Eigentlich war ich ja auf Entziehungskur (wegen Geldmangels und Gefahr von Überdosis), aber vor ein paar Tagen bin ich dann doch rückfällig geworden. Ganz ohne bösen Willen schlenderte ich rein zufällig durch die tiefen

Labyrinth eines Zeitschriftenladens, als ich wiederum zufällig das blaue „A“ aus einem der Regale hervorblitzen sah. Mir war sofort klar, daß es sich hier nur um den göttlichen ersten Buchstaben des göttlichen Titels Eures göttlichen Hefts handeln konnte! Hektisch schaute ich mich um, kalter Schweiß stand mir auf der Stirn, und dann war es da, das Gefühl in mir: Ich MUSS ihn haben! Blitzschnell griff ich zu, rannte aus dem Laden (hatte ich eigentlich überhaupt bezahlt?) und nahm die erste große AJ-Dosis seit mehreren Monaten. Wie allerdings zu befürchten gewesen war, bekam ich nach einigen Tagen massive Entzugsercheinungen, so daß ich mir auch noch den PC Joker unter den Nagel riß. Den habe ich freilich mittlerweile auch schon durch, und es ist ein wahres Wunder, daß ich diesen Brief überhaupt aufs Papier bekomme! Trotz meines Leidens hätte ich aber gerne noch Antwort auf ein paar Fragen:

- 1) Wo zum Teufel sind Brigittas Seitenhiebe geblieben? Habt ihr sie während meiner Abwesenheit einfach rausgeschmissen?
 - 2) Stimmt es, daß Michael geheime Pläne schmiedet, die Weltherrschaft zu übernehmen?
 - 3) Ich finde Euren Kicker-Cup ein wenig blaß. Ihr könntet doch mal ein Preisausschreiben machen, bei dem die Leser Emblem und Trikots für den FC Joker entwerfen sollen?
 - 4) Im Joker Shop sollte es mehr originelle Dinge zu kaufen geben, z.B. ein Heft, in dem alle bisher erschienenen Joker Comics zusammengefaßt sind. Zudem wäre an Joker Spielgeld-Dollars, ein Joker Brettspiel, die Schorsch-Solo-Rollenspiele, ein Buch über Michaels geheime Machenschaften, ein Special-Magazin über moderne Folterungsmethoden oder gar an Brooks Keulensortiment zu denken.
 - 5) Kann man Michael als Plüschtier kaufen?
- hofft Robin Strothmann aus Gütersloh.

1) Brigitta erholt sich derzeit von der heimtückischen Emma-Attacke (siehe vorheriger Brief) und hat daher, von gelegentli-

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

TEL. 02371-36330

Mo.-Do. 10-18.30 Uhr Fr. 10-16.00 Uhr

Amiga - Amiga - Amiga

1869	DV 68,00	Eye of Beholder 1	DV 39,00	Pinball S.E.	DA 60,00
A-Train+Constr.*	DA 49,00	Eye of Beholder 2	DV 79,00	Pinball Wizard	DA 18,00
Alien Breed 2	DA 50,00	Fields of Glory*	DV 69,00	Pirates	DA 29,00
Anetoss+W.C.E.	DV 79,00	FIFA Soccer*	DV 56,00	Pizza Connection	DV 79,00
Apidya	DA 25,00	Flashback	DV 62,00	Police Quest 3	DA 42,00
Apocalypse	DA 50,00	Fury of Furries	DA 55,00	Powerplay Hits	DA 32,00
Arabian Nights	DV 60,00	Genesis	EV 55,00	Quarter Pole*	DV 62,00
Arcade Pool	DA 26,00	Goal	DV 29,00	Quik*	DA 56,00
Armour Geddon 2	DA 50,00	Gunship 2000	DA 49,00	Reunion*	DV LV.
Assassin SE	DA 29,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	ROM Gold	DV 69,00
Aufschwung Ost	DV 60,00	Hattrick*	DV 68,00	Robinsons Requ.	DV 60,00
Award Winners 2	DA 68,00	Heimdall 2	DA 60,00	Ruff'n'Tumble	DA 50,00
Barbarian 2	DA 25,00	Hired Guns	DA 62,00	Rüsselsheim	DV 62,00
Battle Field Cr.	DA 65,00	History Line	DV 50,00	S.U.B.*	DV 55,00
Battletrods	DA 39,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	Schatz im Silbera.*	DV 86,00
Beneath Steel Sky	DV 62,00	Indiana Jones 3	DV 39,00	Second Samurai	DA 62,00
Benefactor	DA 50,00	Indiana Jones 4	DV 50,00	Seek & Destroy	DA 39,00
Big Four	DV 65,00	Innocent u. Caught	DV 68,00	Sensible Golf*	DA LV.
Big Sea	DV 60,00	Ishar 2	DV 29,00	Sensible So. Int.	DV 39,00
Body Bl. Galactic	DA 52,00	Ishar 3	DV 62,00	Shadow o.L. Beast2	DA 25,00
Body Blows	DA 29,00	Jurassic Park	DV 58,00	Sierra Soccer	DV 50,00
Brian the Lion	DA 50,00	K240	DV 55,00	Sim Ant	DV 39,00
Bug Bomber	DA 18,00	Kid Chaos	DA 62,00	Sim Classics	DV 69,00
Bump'n'Burn	DA 56,00	Killing Cloud	DA 19,00	Simon the Sorcerer	DV 68,00
Bundesliga Man. 3	DV 79,00	Kind of Magic 4	DV 68,00	Skidmarks	DA 50,00
Burntime,Dynatech,		Kings Quest 6	DV 62,00	Sky Cabbie	DA 18,00
Whales Voy. zus.	DV 52,00	Lemmings 1	DA 32,00	Soccer Kid	DA 62,00
Caribbean Dis.*	DV 68,00	Lemmings 2	DA 60,00	Software Manager	DV 68,00
Chaos Engine	DA 50,00	Locomotion	DV 18,00	Space Hulk	DA 65,00
Chartbreaker*	DV 62,00	Lollypop*	DA 62,00	Space Quest 3	DA 39,00
Christ.Kolumbus	DV 75,00	Lords of Power	DA 75,00	Space Quest 4	DA 29,00
Civilization	DV 75,00	Lords of Realm*	DV 62,00	Spaceward Hol	DA 68,00
Combat Air Patrol	DV 62,00	Lost Vikings	DV 68,00	St. Thomas	DV 50,00
Cool Spot	DA 55,00	Lothar Matthäus	DA 62,00	Star Crusader*	DV 62,00
Darkmere	DV 60,00	Lucas Clas. Adv.	DV 79,00	Starlord	DA 68,00
Das schwarze Auge	DV 75,00	Mad News*	DV 69,00	Stern Siedler	DV 42,00
Death or Glory	DV 66,00	Mad TV	DV 39,00	Street Fighter 2	DA 32,00
Delivery Agent	DV 39,00	Manhunter S.F.	DA 32,00	Terminator 2 Arc.	DA 55,00
Der Clou	DV 68,00	McDonald Land	DA 50,00	Theme Park*	DV 56,00
Der Clou Data*	DV 44,00	Micro Machines	DA 49,00	Toki	DA 25,00
Der Patrizier	DV 68,00	Monkey Island 1	DV 39,00	Turrican 3	DA 60,00
Der Trainer	DV 65,00	Monkey Island 2	DV 50,00	Universe	DV 56,00
DesertStrike	DA 56,00	Monopoly	DV 50,00	Uridium 2	DA 50,00
Die Siedler	DV 50,00	Morph	DA 50,00	Walker	DA 55,00
Dreamweb*	DV 69,00	Mr. Nutz	DV 50,00	World Cup USA 94	DA 56,00
DynaBlaster	DA 62,00	MUDS	DA 19,00	World of Lemming*	DA 56,00
Eishockey Mana.	DV 75,00	Oldtimer*	DV 69,00	WWF Europ. Ramp.	DA 26,00
Elfmansia	DA 50,00	Overlord*	EV 62,00	Z-Out	DA 26,00
Elite 2	DV 55,00	Perihellon	DA 50,00	Zeppelin*	DV 68,00
Emerald Mine 1/3je	DA 26,00	Pinball Fantasies	DA 55,00	Zonked*	DA 44,00
Emerald Mine 2	DA 32,00	Pinball Illusions*	DA LV.	Zool 2	DA 50,00

HAMMERPREISE???

A 1200 / A 4000

1869	DV 66,00	Dreamweb*	DV 69,00	Pinball Fantasies	DA 55,00
Aladdin*	DA 56,00	Fields of Glory	DV 69,00	Robinsons Requ.	DV 62,00
Alien Breed 2	DA 55,00	Hanse - Die Exped.	DV 44,00	Roboed	DA 50,00
Anetoss+WCE	DV 79,00	Hattrick*	DV 68,00	Rüsselsheim	DV 62,00
Arcade Pool	DA 26,00	Heimdall 2	DV 60,00	S.U.B.*	DV 55,00
Banshee	DA 50,00	Impos. Miss. 2025	DA 68,00	Schatz im Silbera.*	DV 86,00
Body Bl. Galactic	DA 55,00	Ishar 3	DV 62,00	Second Samurai	DA 60,00
Brian the Lion	DA 50,00	Jurassic Park	DV 62,00	Sim City 2000*	DV 79,00
Bump'n'Burn*	DA 56,00	Kings Quest 6*	DV 62,00	Sim Life	DV 79,00
Bundesl. Man. 3	DV 79,00	Lion King*	DA 58,00	Simon the Sorcerer	DV 79,00
Chaos Engine	DA 50,00	Lords of Realm*	DV 62,00	Star Trek	DV 68,00
Christ. Kolumbus	DV 75,00	Morph*	DA 62,00	Super Stardust	DA 58,00
Civilization	DV 68,00	Oldtimer*	DV 69,00	T.F.X.*	DA 68,00
D/Generation	DA 39,00	Oscar	DA 50,00	Theme Park	DV 66,00
Der Clou	DV 68,00	Out to Lunch	DA 50,00	UFO - Enemy Unk.	DV 68,00
Der Clou-Data*	DV 44,00	Pentth. H.N. Deluxe	DA 62,00	Zool 2	DA 50,00

HAMMERPREISE.

CD 32 - CD 32 - CD 32

Arabian Nights	DV 50,00	Fury of the Furries	DA 55,00	Second Samurai*	DA 56,00
Arcade Pool	DA 32,00	Heimdall 2	DA 62,00	Seek & Destroy	DA 50,00
Banshee	DA 55,00	Impos. Miss. 2025*	DA 62,00	Sensible Soc. Int.*	DV 50,00
Battletrods	DA 50,00	James Pond 3	DA 60,00	Simon the Sorcerer	DA 69,00
Beneath Steel Sky*	DV 56,00	Lemmings 1	DA 50,00	Striker	DA 55,00
Bump'n'Burn*	DA 56,00	Lost Vikings	EV 55,00	Super Stardust*	DA 58,00
Cannon Fodder	DA 55,00	Microcosm	DA 98,00	Superfrog	DA 32,00
Chaos Engine	DA 55,00	Morph	DA 50,00	Total Carnage	DA 60,00
Der Clou	DV 68,00	Oldtimer*	DV 75,00	Tower Assault*	DA 58,00
Elite 2	DV 55,00	Out to Lunch	DA 50,00	UFO - Enemy Unkn.	DV 62,00
Emerald Mines	DA 32,00	Pinball Fantasies	DA 62,00	Ultimate Body Bl.	DA 55,00
Fields of Glory	DV 62,00	Project X+F17 Ch.	DA 50,00	Universe	DA 56,00
Fire and Ice	DA 50,00	Quik*	DA 62,00	Zool 2	DA 55,00

Versandkosten: 7,- DM, ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 3,- DM zzgl. Zahlkartengebühr. Auslandsvor-
kasse (nur EC) zzgl. 20,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vor-
behalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Alle Preise in DM.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn

Tel. 02371-36330

Fax 02371-34503

Inh. Ralf Grzywaczewski

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 21188
Ladenöffnungszeiten: Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249 Eschweiler

AMIGA 500/600/2000

ATR - All Terrain Racing	A	49,99*
Bundesliga Man, 3 Hatrick	V	79,99
Canon Fodder 2	A	59,99
Chantbreaker	V	59,99*
Christoph Columbus	V	74,99
Civilization	D	77,99
Combat Classic 2	V	59,99
F-16 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2	A	54,99
Cool Spot	A	54,99
D - Day	E	59,99
Delphine Classic Collection	A	54,99
Flashback, Cruise for a Corpse, Another World		

Future Wars, Operation Stealth		
Das schwarze Auge (I MB)	V	74,99
Der Clou	V	67,99
Der Clou - Die Profidiskette	V	39,99*
Der Schatz im Silbersee	V	87,99*
Die Box Vol. 1	V	47,99

Blumline, Dynatech, White's Voyage		
Die Siedler	V	47,99
Dogfight	A	35,99
Doppelgänger (Animes World Cup E)	V	79,99
Elmoria	A	47,99

Eye of the Beholder 2	V	79,99
F - 117 A Night Hawk	A	35,99
Fields of Glory	V	67,99
FIFA International Soccer	V	49,99

Fire & Ice	A	47,99
Flight of the Amazon Queen	V	74,99*
Formular One Grand Prix	A	35,99
Gunsip 2000	A	35,99

Hanse - Die Expedition	V	39,99
Heimdal 2	A	59,99
History Line 1914 - 1918	V	47,99
Indiana Jones 4	V	47,99

Ishar 3 - Seven Gates of Infinity	V	59,99
K 240	A	54,99
Kick off 3	V	47,99
Kind of Magic 4	V	67,99

König der Löwen (Lion King)	V	59,99
King's Quest 6	V	59,99
Kingdom's of Germany	V	69,99*
Kingspin - Arcade Sports Bowling	A	26,99

Lionheart	A	35,99
Lolipop	A	59,99*
Lords of the Realm	V	59,99
Lothar Mathias Super Soccer	V	69,99
Lucas Arts Classic Adv.	V	79,99

Indiana Jones 3, Laster, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken		
Mad News	V	69,99*
Marvin's Marvellous Adv.	A	Vorb.
Micro Machines	A	47,99

Monkey Island 2	V	35,99
Mortal Combat 2	A	54,99
Mr. Nutz hoppin' mad	V	47,99
New world of Lemmings (3)	A	54,99

Oldtimer (Erlebe Gesch. Teil 2)	V	69,99
Overlord - D-Day Campaign	A	59,99*
Otto Rehaug's World of Soccer	V	54,99
PGA European Tour	A	54,99

Pinball Illusions	A	Vorb.
Pinball Special Edition	A	39,99
Pizza Connection	V	79,99
Powerdrive	A	54,99

Premier Manager 3	A	49,99
Quarter Pole	V	59,99*
Quik	A	54,99*
Reunion	V	59,99

Rings of the Medusa Gold	V	67,99
Rise of the Robots	A	69,99
Robinson's Requiem	V	59,99
Ruff & Tumble	A	49,99

Russelshaim (David)	V	59,99
Seek & Destroy	A	35,99
Sensible Golf	A	59,99*
Sim Class (Sim City, Sim Life, Sim Arts)	V	67,99

Simon the Sorcerer	V	67,99
Skat Royal	V	39,99
Skidmarks	A	47,99
St. Thomas	V	47,99

Star Crusader	V	59,99*
Starburst Special Edition	A	26,99*
Starford	A	67,99
Superstardust	A	54,99

Syndicate	V	59,99
Team 17 Collection	A	54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)		
Theme Park	V	54,99

Top Gear 2	A	49,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	35,99
Triple Fun	V	69,99
Die Siedler, Chaos Engine, Terminator 2		

UFO - Enemy Unknown	V	69,99*
Zaewolf	A	69,99
Zeppelin - Giants of the Sky	V	69,99
Zool 2	A	47,99

Joysticks:		
Competition Pro		23,99
Standard, schwarz		24,99

Standard, transparent		24,99
Standard, Special Edition		24,99
Star, transparent, blau		34,99
Graves: Game Pad		39,99

Mesa: Techno Plus Switchable Mouse		26,99
Externes Laufwerk		99,99
anschlußfertig, SUPER-Preis		

AMIGA 1200 / 4000		
Aladdin	A	59,99
Alien Breed 2	A	54,99
Banshee	A	47,99

Body Blows	A	28,99
Body Blows Galactic	A	54,99
Bump 'n' Burn	A	54,99*
Bundesliga Man, 3 Hatrick	V	79,99
Chaos Engine	A	47,99

Christoph Columbus	V	74,99
Civilization	V	67,99
Der Clou	V	67,99
Der Clou - Die Profidiskette	V	39,99*
Doppelgänger (Animes World Cup E)	V	79,99
Dreamweb	V	69,99*
Fields of Glory	V	67,99
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Heimdal 2	V	59,99
Ishar 3 - Seven Gates of Infinity	V	59,99
Jungle Strike	A	59,99
Kick Off 3	V	59,99
König der Löwen (Lion King)	A	59,99
Lords of the Realm	V	59,99
Marvin's Marvellous Adventure	A	59,99
Magic of Enderia	V	59,99*
Morph	A	59,99*
Oldtimer (Erlebe Geschichte Teil 2)	V	69,99



Overlord - The D-Day Campaign

PGA European Tour	A	59,99
Pinball Fantasies	A	54,99
Pinball Illusions	A	59,99*
Premier Manager 3	A	49,99

Reunion	A	59,99*
Rise of the Robots	A	69,99
Robinson's Requiem	V	59,99
Russelshaim (David)	V	59,99

Sim City 2000 (Fastlane + MB)	V	89,99
Simon the Sorcerer	V	78,99
Star Trek - 25th Anniversary	V	67,99
Subwar 2050	V	69,99

Super Stardust	A	54,99
Theme Park	V	64,99
Top Gear 2	A	49,99
UFO - Enemy Unknown	V	87,99
Zool 2	A	47,99

AMIGA CD 32		
Alien Breed Sp. Ed. + Quak	A	47,99
Alien Olympics	V	49,99*
Arcade Pool	A	28,99

ATR - All Terrain Racing	A	49,99*
Banshee	A	54,99
Beneath a Steel Sky	V	54,99*
Bubba 'n' Strix	A	54,99
Bump 'n' Burn	A	54,99

Castle 2: Siege & Conquest	E	34,99
Chaos Engine	A	54,99
CyberWar	A	Vorb.
Dangerous Streets	E	67,99
Der Clou	V	67,99

Disposible Hero	A	54,99
Elite 2 - Frontier	A	54,99
Emerald Mines	A	28,99
Evasive Action	A	54,99*
Fields of Glory	V	67,99

Fire and Ice	A	47,99
Formular One Grand Prix	A	Vorb.
Gunsip 2000	A	67,99
Heimdal 2	A	59,99
Impossible Mission 2025	A	59,99*

Internat. Sensible Soccer	V	47,99*
Kick Off 3	V	Vorb.
Kingspin	A	Vorb.
Lemmings 1	A	47,99
Liberation - Captive 2	E	59,99

Lion Divil	E	54,99
Lolita Trilogy (1, 2 und 3)	A	54,99
Marvin's Marvellous Adv.	A	59,99*
Mega Race	A	59,99*
Morph	A	59,99

Naughty Ones	V	47,99
Nigel Mansell	A	67,99
Oldtimer (Erlebe Geschichte Teil 2)	V	74,99*
Out to Lunch	A	47,99
Pinball Illusions	A	59,99*

Quik	A	59,99*
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Pray An Alien Encounter	E	67,99
Project X + F17 Challenge	A	47,99

Quik	A	59,99*
Rise of the Robots	A	69,99
Second Samurai	A	54,99*
Simon the Sorcerer	A	67,99
Subwar 2050	V	69,99

Superfrog	A	28,99
Super Stardust	A	54,99*
T. F. X.	A	69,99*
Theme Park	V	Vorb.
Top Gear 2	A	49,99

Total Carnage	A	59,99
Tower Assault (Alien Breed 3)	A	54,99
UFO - Enemy Unknown	V	59,99
Ultimate Body Blows	A	54,99
Universe	V	54,99

World Cup Golf	A	54,99
Zool	A	54,99
Zool 2	A	54,99

Joysticks:		
Competition Pro		23,99
Standard, schwarz		24,99

Standard, transparent		24,99
Standard, Special Edition		24,99
Star, transparent, blau		34,99
Graves: Game Pad		39,99

Mesa: Techno Plus Switchable Mouse		26,99
------------------------------------	--	-------

Externes Laufwerk		99,99
anschlußfertig, SUPER-Preis		

AMIGA 1200 / 4000		
Aladdin	A	59,99
Alien Breed 2	A	54,99
Banshee	A	47,99

Body Blows	A	28,99
Body Blows Galactic	A	54,99
Bump 'n' Burn	A	54,99*
Bundesliga Man, 3 Hatrick	V	79,99
Chaos Engine	A	47,99

Christoph Columbus	V	74,99
Civilization	V	67,99
Der Clou	V	67,99
Der Clou - Die Profidiskette	V	39,99*
Doppelgänger (Animes World Cup E)	V	79,99
Dreamweb	V	69,99*
Fields of Glory	V	67,99
Hanse - Die Expedition	V	39,99
Heimdal 2	V	59,99
Ishar 3 - Seven Gates of Infinity	V	59,99
Jungle Strike	A	59,99
Kick Off 3	V	59,99
König der Löwen (Lion King)	A	59,99
Lords of the Realm	V	59,99
Marvin's Marvellous Adventure	A	59,99
Magic of Enderia	V	59,99*
Morph	A	59,99*
Oldtimer (Erlebe Geschichte Teil 2)	V	69,99

AMIGA 1200 / 4000		
Aladdin	A	59,99
Alien Breed 2	A	54,99
Banshee	A	47,99

MAILBOX



chen Rückfällen abgesehen, die Nase von Hieben aller Art erst mal voll.

2) Wieso geheim? Hey, uns erzählt Mike dauernd, daß wir nicht aus dem Verlag können, weil vor seiner weisen und gerechten Herrschaft ein großer Krieg das Umland verseucht hätte!

3) Gute Idee, warum hast Du noch keine Entwürfe beigelegt?

4) Ein Vorschlag zur Güte: Du kaufst uns das derzeitige Sortiment im Joker Shop komplett ab, und wir garantieren für gaaanz originellen Nachschub.

5) Nein, aber auf dem Oktoberfest gab es Glibbertierchen mit einer verblüffenden Ähnlichkeit!



Neulich war ich auf Schnäppchenjagd und blätterte einen Werbeprospekt durch. Dabei fiel mir dann folgendes Inserat in die Finger: „Frisches Hähnchen mit 4 Beinen...“. Weia, das ist dann ja wohl der Durchbruch in der Genforschung! Damit Ihr mir die Sache auch glaubt, habe ich die Anzeige gleich mitgeschickt... freut sich Markus Schiml aus Maxhütte.



Hat hier zwar eigentlich nix zu suchen, der mutierte Gummiadler, aber wir drucken's trotzdem. Schon weil Michael bei Anzeigen aller Art eigentlich nie widerstehen kann...



1) Da Ihr in der Novembernummer nur zwei halbwegs schlechte

Spiele getestet habt, kommt bei mir die Furcht auf, daß Ihr jetzt denselben Fehler macht wie in Eurer Anfangsphase – nämlich jedes Spiel gut zu finden. Da ich Euer Magazin aber nur sehr unregelmäßig lese, bleibt ja zu hoffen, daß es sich um einen Einzelfall handelt. Trotzdem schade, denn die Flop-Artikel lesen sich immer besonders nett.

2) Besprecht Ihr eigentlich auch Spiele, die von Privatpersonen eingeschickt werden? Sollte dies nämlich der Fall sein, dann...

3) Was haltet Ihr davon, auch mal eine Art Trash-Klassiker zu verhackstückchen? Ich denke da z.B. an das absolute Kultspiel „Luxor“ (Amiga, Ende 1988). Einfach klasse, denn was „Plan 9 from Outer Space“ für die Filmwelt ist, das ist „Luxor“ für den Amiga!

schwärmt Alexander Drews aus Sangerstedt.

1) Das ist auch mal was Neues: ein Zocker, der hofft, daß ein Monat voller guter Spiele nur ein Einzelfall ist!

2) Dann was? Dann fällt Weihnachten wieder auf den 24. Dezember? Dann sind alle Katzen grau? Dann würdest Du uns Deine gesammelten Werke schicken? Warum nicht? Wenn sie was taugen, nur immer her damit – wäre ja nicht das erste Mal, daß wir Privat-Soft vorstellen.

3) Mmmhh, Trash-Klassiker? Hört sich ganz originell an, was meinen die anderen Leser?



Sega und Nintendo sind doch das Letzte! Nicht nur, daß sie viele tolle Spiele (z.B. „Maniac Mansion“) durch ihre verdrehten Kassettenlaufwerke ziehen, nein, sie müssen jetzt, da das CD³² veröffentlicht ist, auch noch mit irgendwelchen Ultra 64-Dingern daherkommen! Und ich kapiere nicht, wie die Leute 130 Mark blechen für 'nen Klempner mit Rohrbruch oder einen Igel, der aussieht, als würde er mit seinem Kopf das Klo putzen. Ich meine, die CDs für das CD³² kosten doch höchstens 69 Steine, und das Gerät selber

kann man prima aufrüsten. Leider bin ich in diesem Fall pessimistisch und denke, daß die Japaner irgendwann Deutschland überrennen werden und der Amiga stirbt. Das wäre dann die Apokalypse!

prophezeit Andreas Grebe aus Friedrichsdorf.

Dein Enthusiasmus in allen Ehren, aber wenn Du so weiterobst, wird Dich bald ein apokalyptischer Herzkasperl überrennen. Nicht umsonst sagt Konfusius: „Ein kleines Schlückchen Baldian wilkt wahle Wundel – ehlich!“



Daß Ihr den Amiga offensichtlich nur mißbraucht, um Eure Zeitschrift zu verkaufen, geht ja aus einigen eindeutigen Äußerungen in der Mailbox hervor, die wohl gezielt gegen den Amiga sprechen – was von einer selbsternannten Amiga-Zeitung ziemlich unverschämt ist. Wenn der Amiga so schlecht ist, wie Ihr ihn darstellt, warum verschwendet Ihr dann Papier dafür? Wir sehen es als erwiesen an, daß Ihr PC-User seid und mittels Eurer Zeitschrift gegen den Amiga wilde Behauptungen aufstellt! Ihr haltet wohl die Amiga-User für zurückgeblieben, weil sie sich lieber einen Amiga als einen veralteten MS-DOS-Rechner zugelegt haben? Als wir gelesen hatten, der Amiga wäre veraltet und könne keine gute 3D-Grafik darstellen, war unsere Toleranzschwelle jedenfalls überschritten! Wenn der Amiga mit seinen zehn Jahren veraltet ist, was ist dann der PC mit seiner Steinzeit-Technologie? Es ist wohl eindeutig eine Tatsache, daß der Amiga in Fernsehkanälen, Multimedia-Studios, ja selbst in Hollywood und bei der NASA seinen Platz hat, nicht aber die MS-DOS-Rechner! Was Ihr macht, ist ein gezieltes Vorgehen gegen den Amiga, und wenn es in Zukunft eine neue Zweigstelle von Commodore geben wird, werden wir rechtliche Schritte gegen Euch unternehmen!

Es wäre besser, Ihr würdet Euch um Euer MS-DOS kümmern und nur Eure PC-Zeitung erstellen, nicht aber ein drittklassiges Amiga-Blatt, das voller Hetzkampagnen steckt! Wir verstehen leider auch die Amiga-User nicht, warum sie diese Äußerungen durch den Kauf des Amiga Jokers unterstützen. Das Recht auf Presse- und Meinungsfreiheit behalten auch wir uns vor und werden mit diesem Brief und den von Euch gedruckten geschäftsschädigenden Kommentaren an die Öffentlichkeit gehen!

teilt uns der Amiga Computer Club Köln mit.

Tja, und nun ist Euer Brief ja tatsächlich in der Öffentlichkeit gelandet. Ehrlich gesagt haben wir den Stuß aber eigentlich nur deshalb veröffentlicht, weil uns eine Frage unter den Nägeln brennt: Besteht Eure Clubuniform zufällig aus weißen Bettlaken mit Kapuzen, und stellt Ihr des nächstens gerne mal das eine oder andere brennende Kreuz vor die Tür eines PC-Users?



Ich lese oft und gern Eure Mailbox – über einige Briefe muß ich schmunzeln, bei anderen fällt mir's jedoch schwer. Ich hatte auch nie das Gefühl, meinen Senf dazugeben zu müssen, aber der Brief von Patrick Eser und Alex Brunner im Dezember-Heft ist einfach irgendwie das Letzte. Seine Meinung mag ja jeder sagen können, aber die Geschichte mit der „geldgeilen Kapitalistensau“ geht nun wirklich weit darüber hinaus – derartige Beschimpfungen fallen nur auf die Urheber zurück! Noch dazu ist ziemlich unübersehbar, daß Ihr Euch vor den Amiga stellt, wo Ihr nur könnt. So, und falls die Urheber des ganzen Ärgers diesen Brief lesen (vorausgesetzt, er wird gedruckt), dann möchte ich ihnen sagen, daß sie sich besser bei Michael entschuldigen sollten!

findet Martin Magoltz aus Keinabsender-Unleserlicherpoststempel.

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games

Alien Breed Tower Assault 39,95
Alien Olympics 69,95
Arbormoon 79,95
Aufschwung Ost 69,95

Battle Isle 2 *

Batooka Sue * 79,95
Beneath a Steel Sky 69,95
Bob's Bad Day * 69,95
Carcen Fodder 2 * 69,95
Caribbean Disaster * 79,95

Cherobreaker *

Death or Glory 69,95
Der Clock - Protistik * 39,95
Der Schatz im Silbersee * 69,95
Der Trainer + Der Trainer Italia je 79,95

Doublebase (Amiga + WC Edition) *

Dream Web * 69,95
Dune 2 59,95
Elmoria 59,95
Elite 3 * 69,95
F1 59,95

Fields of Glory

RFA Soccer * 69,95
Fußball Total 79,95
Hanse - Die Expedition 39,95

Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)

Hattrick (Kanon) * 69,95
Helmholtz 2 79,95
Isher 3 (A500+, A600, A2000) 69,95
Jimmick Park 59,95

Kick Off 3

Kid Chaos 49,95
Kings Quest 6 (dt.) 69,95
Kolumbus 79,95

Lemmings 3 (World of Lemmings) *

Lemmings Weltanschauung '94 29,95
Lillypup * 69,95
Lords of the Realm * 69,95
Lost Vikings 69,95

Mad News *

Mr. Nutz 59,95
Ostin * 79,95
Overlord * 69,95

Pinball Illusions *

Pizza Connection 69,95
Quarter Pole * 69,95
Quick * 59,95

Ran Trainer *

Reunion 79,95
Rings of Medusa Gold 79,95
Rise of the Robots (A500+, A600, A2000) 79,95

Robinsons Requiem

Ruff 'n' Tumble 49,95
Rückenstein 59,95

Sensible World of Soccer *

Shadow of the Comet * 69,95
Simon the Sorcerer 79,95
Star Crusader * 59,95

Starlord

Sternschweif (D5A 2) * 79,95
S.U.B. * 69,95
Syndicate 69,95

Syndicate Data Disk *

Theme Park * 79,95
Top Gear 2 49,95
UFO - Enemy Unknown * 79,95

Zappeln *

Zero * 69,95
Zonked * 59,95

Games speziell für A1200

Aladdin * 69,95
Dream Web * 69,95
Kings Quest 6 * 69,95

Ulan King *

Magic of Enderia * 79,95
Oldtimer * 79,95
Overlord * 69,95

San City 2000 (4 MB RAM, HD) *

T.F.X. * 69,95
Theme Park 79,95

Amiga CD 32

Hat nur eine kleine Titel-Auswahl - weitere erfragen!
Cannon Fodder 69,95
Kick Off 3 * 69,95

CD Drive

Megarace * 79,95
Theme Park * 79,95
Top Gear 2 59,95

Amiga CD 32 (Grundgerät) *

Game Pad speziell für CD 32 39,95

Joysticks

Advanced Gravis Game Pad 49,95
Competition Pro Joystick ab 24,95
Competition Pro Mini Joystick ab 24,95

Quickjoy I

Quickjoy Supercharger 19,95

Preishits (solange Vorrat reicht!)

Alien Breed Special Edition 29,95
A-Train (incl. Construction Kit) 49,95
Battlehawks 1942 39,95

Battle Team

Beavers 29,95
Blaster 19,95
Blub 19,95

Body Blows

California Games 2 39,95
Cool World 9,95
Death Knights of Krynn 39,95

Die Gledier

Dogfight 39,95
Dune (dt.) 39,95

Elite 2

Erbe des Throns 29,95
F-19 Stealth Fighter 39,95
F-117 A Nighthawk 39,95

Falcon

Formula 1 Grand Prix 39,95
Gunship 2000 39,95
Go for Gold 29,95

Gretl Courts 2

History Line 49,95
Hunt for Red October 1 + 2 je 19,95
Indiana Jones 3 Adventure (dt.) 29,95

Indiana Jones 4 Adventure (dt.)

Indiana Jones 500 39,95
Isher 1 19,95
Isher 2 29,95

Jack Nicklaus Golf

Kings Quest 4 39,95
Lemmings 2 19,95
Lich Turbo Challenge 2 19,95

Mad TV

Manchester United Europa 39,95
Mig 29 Superlucium 39,95
Monkey Island 1 39,95

Monkey Island 2 (dt.)

North & South 29,95
One Step Beyond 29,95
Pang 19,95

Patroler

Piracy on the High Seas 19,95
Pirates 29,95
Populous & Promised Lands 39,95

Prime Mover

Prince of Persia 39,95
Push Over 19,95
Railroad Tycoon 29,95

Shadowlands

Silent Service 2 29,95
Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.), Sim Life (dt.) je 39,95
Sleepwalker (dt.) 19,95

Stellar 7

Streetfighter 2 39,95
Stunt Car Racer 29,95
Terminator 2 29,95

Transactica (A500+, A600, A1200, A2000)

Trivial Pursuit 39,95
Trodgers 19,95

Turrican 1 + 2

Ultima 5 19,95
Uridium 2 29,95
Ween 19,95

White Sharks

Wing Commander (dt.) 39,95
Winner 9,95
Wonder Dog 19,95

WWF 1 + 2

Zak Mac Kracken je 29,95

Zubehör

externe 3,5"-Diskettenstation 129,-
ext. Festplatten für A500, z.B. 260 MB ab 29,-

Kickstart-Umschaltplatte

Maus für alle Amigas 39,95
RAM-Ext. auf 1 MB mit Uhr für A500 59,95
RAM-Ext. auf 2,3 MB mit Uhr für A500 199,95

RAM-Ext. auf 2 MB mit Uhr für A500+

RAM-Ext. auf 2 MB mit Uhr für A600 109,95
Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse) 25,95
Staubschutzhülle für alle AMIGA-Computer 19,95

Staubschutzhülle für Monitor

39,95

Disketten

3,5" MF 2DD ab 9,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen!

fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren

Gesamtkatalog für AMIGA an!

Alle Preise verstehen sich in DM (net), 15% MwSt.

Intümer und Preisänderungen vorbehalten!

Versandkosten: 5,50 bei Vorkasse,

9,50 bei Nachnahme,

15,- bei Ausland (nur Vorkasse!)

ab 250,- Versandkostenfrei

Laden- & Versandanschrift

Media Point Vertriebs GmbH

Jonasstraße 28 - 29

12053 Berlin (Neukölln)

Automatischer Anruferdienst für aktuelle Angebote: (030) 822 85 26

SOFTWARE · HARDWARE · PD-SERVICE

20.000 Amiga-PD-Disks

1.000 Sonder-PD-Disks

500 Amiga-Webespiele und Demos!!!

Jede 3,5" Amiga-PD-Disk	nur 1,20 DM
Jede 3,5" Sonder-PD-Disk	nur 1,90 DM
Jede 3,5" Webespiel-Disk	nur 2,50 DM
Jede 3,5" Demodiskette	nur 2,90 DM

WERBESPIELE: Erbe I+II, Karamalz Cup, Rolo, Sony-Game, Europaspiele, Puma Oase, Kionli, Elefanten, LBS Virtual Loams, Colippo, Knox, Telekom I+II, Helicopter Mission, Bili II, Snack-Zone, Energie-Manager, Renault Twingo, McDonald, Pepsi Cola, Backstage, Nesquik.

DEMOS: Mad News, Pizza Connection, Clou, Eishockey Manager, Kolombus, Mathibus, F 117 A, Jonathan, Desert Shika, Simpsons, Jaguar, Lemmings I+II, Tunican I+II, Hexuma, Agony, Fire & Ice, Capone, Wiz 'n' Liz, Elvira, Monkey.

SÖNDER-PDs: Bundesliga, Fußball-Manager, Football, Eishockey, Tennis, Tischtennis, Flipper, Lotto, Translator, PC-Emulator, Flash-Copy, Virus-Schutz, Titancruncher, Buchhaltung, Astro, Kalarion, Glücksrad, Monopoly, Tetrix, Goullonne, Poker, Skat, Schach, Hanse, Spekulant, Werner, Streets, Blaster, Tron, Raid, Air Ace, Mad Race, Nova.

Fahrschule, Bundesliga-Manager, Apocalypse, Zombie, Power-Packer Prof. nur je 10,- DM!

Vokabeltrainer Englisch, Spanisch, Latein, Französisch, Italienisch nur je 15,- DM!

SUPERINFOPAKET (Wert 30,- DM) nur 10,- DM

Amiga/PC/C64 INFO GRATIS! BÜTTELIEFERUNG!

2 GRATISDEMOS/PDs nach Wahl bei Bestellung!

Versand: NN + 10,- DM / Scheck + 5,- DM / Bar + 0,- DM!

S. Weiß

Mittelstr. 110a

53757 St. Augustin 3

24 Std. Telefon + Fax:

(02241) 31 51 09

Okay Soft

Am Graben 2 92557 Weiding

Tel. 09674 -1279 Fax -1294

hotline news -8405

Ambermoon	DV	86,90
Amour Geddion 2	DV	59,90
Aufschwung Ost	DV	59,90
Battle Team	DV	55,90
Bump'n Run	DV	55,90
Bundesliga Manager Hatrick	DV	69,90
Canion Fodder 2	DV	59,90
Combat Classic 3	DV	59,90
Crystal Dragon	DV	59,90
Death or Glory	DV	79,90
Die Siedler	DV	59,90
Dragonquest	DV	71,90
Elmoria	DV	51,90
Embryo	DV	64,90
Fields of Glory	DV	67,90
Futball Total	DV	62,90
History Line	DV	55,90
Heimdal 2	DV	66,90
Indiana Jones 4	DV	49,90
Kid Chaos	DV	49,90
Kolumbus	DV	63,90
Lords of the Realm	DV	59,90
Luther M. Super Soccer	DV	66,90
Mr. Alex	DV	74,90
Pizza Connection	DV	62,90
Rise of the Robots	DV	63,90
Rumorm	DV	63,90
Sensible W.A. Soccer	DV	63,90
Sm. Classics	DV	65,90
St. Thomas	DV	51,90
Simon the Sorcerer	DV	63,90
Thematic	DV	56,90
Top Gear 2	DV	49,90
UFO	DV	59,90

Lösungshäfte ab 9,90!!

für Amiga CD32:

Arcade Pool	DA	35,90
Banshee	DA	55,90
Bubble + Soap	DA	57,90
Emerald Mines	DA	39,90
Fields of Glory	DA	59,90
Guardian	DA	59,90
Jet Strike	DA	48,90
Rise of the Robots	DA	77,90
Simon the Sorcerer	DA	63,90
Superfrog	DA	35,90
UFO	DA	59,90

Amiga 1200:

Disneys Aladdin	DA	63,90
Doppelgänger	DA	71,90
Fields of Glory	DA	63,90
Futball Total	DA	68,90
Jungle Strike	DA	59,90
Lion King	DA	63,90
Lords of the Realm	DA	59,90
PGA Euro Tour	DA	63,90
Realist Elusion	DA	63,90
Overlord	DA	69,90
Rise of the Robots	DA	69,90
Robinson Requiem	DA	59,90
Sim City 2000	DA	69,90
Star Trek 25th. Ann.	DA	74,90
Top Gear 2	DA	59,90
UFO	DA	66,90

Komplettliste kostenlos!!

Erstmalige Vorbestellung! Anfordern und verschicken! 24-48 Std. Versand
 Disketten: 1 St. 29 DM 2 St. 59 DM
 Apple: Vorbestellung 7.00 DM

CD32-Hits

Microcosm	39,-
Brian The Lion	24,-
Methane Brothers	24,-
Gunship 2000	39,-

CD32-Gamer

Die ultimative Zeitschrift für jeden CD-32 User.
 Abomöglichkeit exklusiv bei uns.
 Probeheft nur 18,- DM

Amiga-CD

17 Bit Phase Four	44,-
3D-Bilder CD	19,-
Amiga Animation	39,-
Amiga Tools	49,-
Aminet Share 4	19,-
Arktis Edition	18,-
Demomania I	24,-
Fresh Fish 7	49,-
Games & Goodies	29,-
Giga PD 3.0 (3 CD)	79,-
Gigantic Games	39,-
Goldfish (2 CD)	49,-
Hottest For Professional	44,-
Meeting Pearls	19,-
Megahits 1	49,-
Megahits 3 Games	59,-
Megahits 4	69,-
Pandora's CD	14,-
Sounds Terrific (2 CD)	49,-
Saar/Amok	19,-

CD32

Rise Of The Robots	84,-
Uhl Divil	59,-
Vital Light	59,-
UFO	59,-
Superfrog	33,-
Emerald Mines	34,-
Top Gear 2	64,-
Universe	69,-
Banshee	64,-
Jetstrike	54,-
Ultimate Body Blows	59,-
Guardian	69,-
Simon the Sorcerer	69,-
Video Creator	89,-
Chaos Engine	49,-
Bubble & Squeak	64,-
Disposable Hero	64,-
Power Games Vol. 1	49,-
Zool	29,-
Photo Lite	49,-
Mathe leicht gemacht	59,-

CD-Club

AMIGA - CD-Club
 Kostenlose Mitgliedschaft!!
 Umfangreiches Infopaket
 gibt es gratis!!!

MAIL

Petra Lill
 Laser Druck Service
 Banater Str. 27
 47178 Duisburg
 Tel.: 0203-4791 607 (16-19 Uhr)
 Fax: 0203-4792255
 Versand: Post-NN 9,- DM
 VK(Scheck o. Bar) 6,- DM
 Ausland (nur VK) 18,- DM

MAILBOX



Bist'n anständiger Kerl, Martin!
Da Dein Absender nicht zu ent-
ziffern war, hoffen wir nur, daß
Du nicht gerade aus dem Kölner
Raum stammst – der Amiga
braucht nämlich vernunftbegab-
te Leute wie Dich, und dort kann
man leicht an den falschen Club
geraten...



Als ich kürzlich Eure Jubiläumsausgabe las, interessierte mich besonders der Klassiker. Dazu folgende Rechnung: Ihr verkauft jeden Monat ungefähr 95.000 Exemplare, und es darf angenommen werden, daß ein Großteil davon bei Stammlesern landet, die den AJ sammeln und gerne vollständig hätten – insbesondere samt Erstausgabe. Von der existieren jedoch maximal noch 15.000 Stück, so daß die meisten Stammleser ohne Joker Nummer eins dastehen. Wie wäre es nun, wenn Ihr einmal auf das Poster verzichtet und statt dessen die Erstausgabe auf Mini-format bringt und dort abdruckt? Und falls der Platz trotzdem nicht reicht, läßt sich das ja auf zwei oder mehr Hefte verteilen; dann hättet Ihr auch gleich 'nen Fortsetzungsroman, schlägt Stefan Uhlmann aus Frankfurt vor.

Eine nette Idee, die wir gerne zur Diskussion stellen. Allerdings muß Du Dir darüber im klaren sein, daß es mit der Lesbarkeit in diesem Format nicht weit her sein dürfte.



1) Es geht ja alles eines Tages kaputt – kann es da sein, daß durch dauerndes Speichern und Löschen die Festplatte durch Schleifspuren etc. ruiniert werden könnte?
 2) Wird die neue Amiga-Generation sämtliche Farbvariationen (ca. 16,7 Milliönchen) wiedergeben können oder wird es bei 256 Farben bleiben?
 3) Ich finde es unzumutbar, daß man beim A4000/30 zwar das

Fastmem auf 16 MB erweitern kann, das Chipmem mit 2 MB aber auf der Strecke bleibt.

4) Wie groß ist eigentlich das Speichervolumen der größten Harddisk?

fragt uns Karsten Skerath aus Wuppertal.

1) Keine Sorge, in der Praxis sollten selbst bei Dauerbetrieb keine Abnutzungsschäden an Festplatten entstehen können – es sei denn, man schleift das Teil durch die Badewanne oder behandelt es mit Fußtritten.

2) Wenn es denn (wie wir alle schwer hoffen) eine neue Generation gibt, wird sie sicher den millionenfarbigen Truecolour-Modus darstellen können.

3) Mag sein, aber wofür braucht der Mensch mehr als 2 MB Chip-RAM?

4) Ein bis zwei Gigabyte sind unter Freaks durchaus nicht ungewöhnlich, spezielle Einzelstücke packen auch mehr.



1) Ich bin ein unheimlicher „Mörtel Kombat“-Fan, und als ich seinerzeit den Test in Eurer Zeitschrift las, habe ich mir das Game auch gleich gekauft. Im Vergleich zum Automaten fand ich es zwar nicht besonders gut, aber so ein Automat kann eben mehr. Nachdem das Programm nun aber indiziert ist: Darf ich es eigentlich behalten, oder mache ich mich strafbar – bin mittlerweile 18? Warum ist es nicht überhaupt möglich, solche Spiele gegen Altersnachweis zu verkaufen? In der Videothek geht so was doch auch!

2) Kann man eigentlich jedes CD-Laufwerk an den Amiga 1200 anschließen? Oder muß ich unbedingt das Overdrive-Teil kaufen?

3) Auch überlege ich, ob ich mir nicht ein CD-i kaufen soll. Da sind PC-User ja besser dran, denn bei denen gibt es schon Karten, die dieses MPEG-Format bearbeiten können. Warum bringt kein Hardware-Entwickler so etwas für den Amiga heraus?

ruft Axel Niesen aus Bielefeld um Hilfe.

1) Selbst wenn Du noch nicht volljährig wärst, dürftest Du das Game behalten, schließlich ist so eine Indizierung kein Besitzverbot – verboten sind nur die Abgabe an Jugendliche sowie eine öffentliche Bewerbung. Womit auch Deine zweite Frage beantwortet wäre: Indizierte Spiele dürfen sehr wohl (allerdings auch nur) gegen Altersnachweis verkauft werden.

2) Über eine SCSI-Schnittstelle lassen sich durchaus auch andere CD-ROMs am 1200er betreiben, doch ist das eine verhältnismäßig teure Lösung, die gegenüber den im letzten Amiga CD-Joker vorgestellten Laufwerken keine wesentlichen Vorteile bringt.

3) Für das CD³² gibt es ja längst ein MPEG-Modul, nur wird der Rechner dadurch nicht zum CD-i kompatibel – lediglich nach diesem Standard komprimierte CD-Videos und Animationen sind damit lauffähig. Auch am PC kann man via MPEG-Karte nicht mit einem CD-i-Programm (inter)aktiv werden, entsprechende Erweiterungen sind erst in Vorbereitung.



1) Vor einiger Zeit habt Ihr geschrieben, daß „Mörkel Kombat“ für das CD³² umgesetzt werden soll – jetzt erscheint bald der Nachfolger, was ist also los?

2) Warum sind Eure Bewertungen immer so gerecht?

3) Euer „Krieger“-Zeichner ist ein Naturtalent! Macht er noch andere Comics?

4) Wie konntet Ihr „Rise of the Robots“ so früh testen, während die anderen Magazine noch nix im Heft hatten? Ist Michael denn sooo mächtig? vermutet Nils Buß aus Henstedt-Ulzburg.

1) Während die ersten Todeskämpfer am Amiga für Virgin antraten, kommen die zweiten nun direkt von Acclaim (die

Konvertierung hat beide Male Probe besorgt), wobei sich auch die Lizenzen für Computer- bzw. Konsolenversionen unter den beiden Vertrieben aufteilen. Doch konnten sich die Firmen bislang nicht darauf einigen, ob das CD³² nun ein Computer oder eine Konsole ist! Tja, so spielt manchmal das Leben...

2) Gegenfrage: Warum trägt der Papst ein Käppchen? Manchen ist es eben von der Natur gegeben! (Macht mal einer das Fenster auf, hier stinkt's furchtbar nach Eigenlob...)

3) Der natürlich talentierte Werner Regnet zeichnet noch den Joker-Comic sowie die Strips „Ghost in the Machine“ im PC Joker – ein Grund mehr, sich auch unsere Schwesterzeitschrift zu besorgen!

4) Gegenfrage: Warum trägt der... (reiß mal einer die Außenwand ein, der Gestank ist nicht mehr auszuhalten!)



Ich bin jetzt schon seit Wochen auf der Suche nach dem MPEG-Modul für mein CD³², aber kein Versand hat das Ding mehr – wißt Ihr Rat? Was ist mit „Mega Race“ und „Cyberwar“? Darüber habt Ihr im Dezember-Heft kein Wort verloren! Und wo bleibt „Novastorm“? rätselt Daniel Gebauer aus Wolfsburg.

Daß für Commo-Hardware momentan Engpässe herrschen, dürfte ja bekannt sein – versuch's doch mal mit einer Kleinanzeige. Der Starttermin für „Mega Race“ wurde ein wenig verschoben, zum Trost findest Du im aktuellen Amiga CD-Joker ein schickes Preview zu dieser Raserei. Und „Cyberwar“ bzw. „Novastorm“ sind nach wie vor angekündigt...



Vor einigen Tagen habe ich aus Langeweile meinen alten Drucker an den A1200 gestöpselt, doch trotz intensiven Handbuchstudiums fand ich keinen



Zieht Euch warm an!

COOLE PREISE

Geld sparen mit Quicksoft:

3 Superspiele (Burntime, Dynatech, Whale's Voyage) zum Preis von einem: Die Box DV 46,17
Das Erfolgsspiel: Die Siedler DV 46,17
Der Dauerbrenner: Eye of t. Beholder 2 DV 52,77

Wo gibt's sonst so viele Spiele unter 50,- DM?

APOCALYPSE	MA	46,17	MICRO MACHINES	MA	46,17
ARCADE POOL (A1200)	MA	19,77	MIG 29 SUPER FULCROM	EV	26,37
BANSHEE (A1200)	DA	46,17	MONKEY ISLAND	DV	32,97
BRAVE THE LION (A1200)	DA	46,17	MONKEY ISLAND 2	DV	46,17
CHAOS ENGINE	MA	46,17	OXYD MAGNUM	MA	46,17
DER CLOU PROF DISK	DV	39,57	PERIHELION	DA	46,17
DISPOSABLE HERO	DA	46,17	POPULOUS + PROM.LAND	EV	26,37
DUNE	DV	32,97	POPULOUS 2	DA	32,97
ELEMANIA	MA	46,17	PRINCE OF PERSIA	DA	26,37
EYE OF THE BEHOLDER	DV	32,97	RICK DANGEROUS 2	MA	19,77
F15 STRIKE EAGLE 2	DA	32,97	RUFFNTUMBLE	DA	46,17
FIRE & ICE	MA	46,17	SENS. SOCCER INT. EDITION	MA	39,57
GUNSHIP 2000 (A1200)	DA	39,57	SILENT SERVICE 2	DA	32,97
HANSE - DIE EXPEDITION	DV	39,57	SKIDMARKS	MA	46,17
INDIANAPOLIS 500	MA	26,37	ST. THOMAS	DV	46,17
INDY 3	DV	32,97	STREET FIGHTER 2	MA	26,37
INDY 4	DV	46,17	STUNT CAR RACER	EV	19,77
LIONHEART	MA	32,97	TUBULAR WORLDS	MV	52,14
LURE OF THE TEMPTRESS	DV	32,97	URIDIUM 2	MA	46,17
MANIAC MANSION	DV	46,17	WING COMMANDER	DV	32,97

Aktuelles Angebot (Auszug)

1869	DV	65,97	KINGS QUEST 6	DV	59,37
A-TRAIN + CONSTR. SET	DV	52,77	KOLUMBUS	DV	72,57
AMBERMOON	DV	79,17	LEGEND OF KYRANSHA	DV	65,97
ANSTON WORLD CLIP ED	DV	65,97	LOST VIKINGS	DV	65,97
BATTLE FIELD CREATOR	DV	59,37	MAD NEWS	DV	65,97
BATTLE ISLE II*	DV	79,17	MAGIC OF ENDORIA	DV	65,97
BENEATH A STEEL SKY	DV	65,97	MR. NUTZ	MV	52,77
BOOY BLOWERS GALACTIC	MA	52,77	OLDTIMER TEIL 2	DV	65,97
BUNDESLIGAMAN. 3 HATTR.	DV	79,17	PINBALL DREAMS/FANTAS.	MA	59,37
CAMPAIGN 3	DV	65,97	PIZZA CONNECTION	DV	79,17
CANNON FODDER 2*	DA	65,97	PUGGY	DA	59,37
CHARTBREAKER*	DV	59,37	REUNION	DV	59,37
D-DAY	MA	65,97	RINGS OF MEDUSA GOLD	DV	65,97
DARKMERE	DV	59,37	RISE OF T. ROBOTS*(A1200)	MA	65,97
DAS SCHW. ADGE	DV	72,57	ROBINSONS REQUIEM	DV	52,77
DEATH OR GLORY	DV	65,97	RUSSELHEIM	DV	59,37
DER CLOU	DV	65,97	SECOND SAMURAI	DA	59,37
DER SCHATZ IM SILBERSEE*	DV	79,17	SIM CLASSICS	DV	65,97
DER TRAINER	DV	65,97	SIMON THE SORCERER	DV	65,97
DER TRAINER ITALIA	DV	59,37	SOFTWARE MANAGER	DV	65,97
DREAMWEB*	DV	65,97	STARLORD	DV	65,97
EISHOCKEY MANAGER (WE)	DV	79,17	SUPER STARDUST (A1200)	DA	65,97
ELISABETH (PATRIZER II)*	DV	79,17	SYNDICATE	DV	59,37
EYE OF THE BEHOLDER II	DV	52,77	TEAM 17 COLL. VOL. 1	MA	52,77
FIFA INTERN. SOCCER	EV	79,17	THEME PARK (A1200)	DV	62,97
FURY O.T. FURRIES	MV	52,77	TERRICAN III	DA	59,37
HEIMDALL 2	DV	65,97	UFO-ENEMY UNKN. (A1200)	DV	65,97
IMPOSSIBLE MISSION 2025	DA	65,97	ULTIMATE BODY BLOWS	MA	65,97
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DV	65,97	UNIVERSE	MV	72,57
ISHAR 3 (A1200)	DV	65,97	WALKER	DA	52,77
X240	DA	52,77	WORLD CUP USA '94	MV	52,77
KAISER	DV	82,57	ZEPPELIN - GIANTS	DV	65,97

CD32 (Auszug)

ALIEN B. 2 TOWER ASSAULT*	MA	52,77	PINBALL FANTASIES	MA	59,37
BANSHEE	DA	52,77	PINBALL ILLUSIONS	MA	65,97
BENEATH A STEEL SKY	DV	79,17	PIRATES GOLD	DA	59,37
BUBBLE & SQUEAK	DA	65,97	PREY	DA	52,77
DER CLOU	DV	65,97	REUNION	DV	65,97
FIFA SOCCER*	DA	65,97	RISE OF THE ROBOTS*	DA	65,97
FORMULA 1 GRAND PRIX	DA	65,97	RUFFNTUMBLE	DA	65,97
FURY OF THE PURRIES	MV	52,77	SECOND SAMURAI	DA	52,77
GUARDIAN	DA	52,77	SENSIBLE SOCCER INT.	DA	40,17
GUNSHIP 2000	DA	59,37	SKELETON CREW*	DA	65,97
HEIMDALL 2	DA	65,97	SUPER STARDUST	DA	52,77
LOST VIKINGS	DV	65,97	T.F.X.*	DA	65,97
MEGA RACE	DA	79,17	THEME PARK	DV	65,97
MYTH	DA	26,37	UFO-ENEMY UNKNOWN	DV	59,37
PERIHELION	DA	65,97	UNIVERSE	DA	65,97

QUICKSOFT GMBH
Am Rappanschneller 16
78183 Hüfingen
tel: 0771/64440
fax: 0771/64449

(A1200) = AGA-Version zum gleichen Preis wie A500
bei Drucklegung noch nicht erhältlich. Vorbestellung
möglich

mailbox: 0771/64442

Lieferung per Postnachnahme zzgl. 12 DM (inklusive
Kartengebühr); bei Vorauskasse 15 DM; 9 DM.
Versandkostenfrei ab 250 DM. 5 DM-Minderungen-
zuschlag bei Bestellungen unter 50 DM. Für Druck-
fehler und Irrtümer keine Gewähr. Preisänderungen
vorbehalten.



Druckertreiber auf der Extra-Diskette. Habe ich vielleicht etwas übersehen? wundert sich Andy Menz aus Münsterstadt.

Ja, hast Du. Für Dich und alle anderen, die unter Druck stehen: Die Treiber finden sich neuerdings auf der Storage-Disk im Verzeichnis DEVSPRINTERS.

FREIHEIT VOR DEM HIT?

1) Eigentlich fühle ich mich schon ein wenig zu alt, um Leserbriefe an ein Computermagazin zu schreiben, aber nach vierjähriger Treue zum AJ haben sich ein paar Punkte angesammelt, die ich mal loswerden möchte. Das größte Manko Eurer Zeitschrift besteht schon seit eh und je, nämlich das „Sommerloch“. Warum nötigt Ihr Eure Leser, im Sommer auf die minderwertige Konkurrenz umzusteigen? Auch finde ich auffällig, daß Ihr in den letzten Jahren sehr knauserig mit Wertungen über 91 Prozent seid. Meines Wissens war „Ultima VI“ das letzte Spiel, das diese Barriere (irgendwann anno 91) durchbrach – habt doch mal wieder den Mut, hervorragenden Games auch die entsprechenden Noten zuzugestehen!

2) Mit Freuden erstand ich neulich den „Insider“ aus Eurem Haus für drei Märker. Ich hätte

mich wahrscheinlich auch schon längst zu einem Abo durchgerungen, stünde in der Anzeige nicht der häßliche Zusatz „...zu den dann gültigen Bedingungen“. Heißt das nun, daß der Preis wieder hochgeht?

3) Zum Leserbrief von Christian Schenk aus der jüngsten Mailbox möchte ich auch noch etwas loswerden: Den 1200er kann man wohl kaum als „Flop“ bezeichnen, hat er sich in Deutschland doch bereits 200.000mal verkauft! In England dürfte die Zahl mehr als doppelt so hoch liegen, und auch bei uns wären's jetzt schon mehr, wenn man das Ding im letzten halben Jahr irgendwo hätte kriegen können. Übrigens solltet Ihr ruhig öfter mal die Verkaufszahlen einzelner Geräte veröffentlichen, wie es die englischen Mags gelegentlich tun. Das würde sicher viele Unentschlossene davon überzeugen, sich auch so ein Ding zuzulegen. meint Thomas Steiding aus Tübingen.

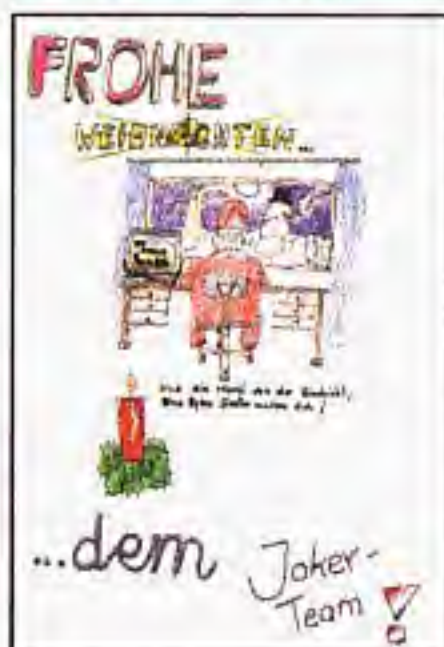
1) Die Doppelausgaben im Sommer sind der Redaktion heilig – man gönnt sich bzw. uns ja sonst nichts! Und Megahits gab es in den letzten Jahren ja gottlob durchaus einige, ab 91 Prozent Gesamtwertung dürfte es auf ein oder zwei Prozentchen mehr eigentlich nicht mehr so ankommen, oder?

2) Freut uns, daß Dir unser Branchenmagazin gefällt; stehen ja auch wirklich hochinteressan-

te Insider-Infos drin! Ob der Preis wieder hochgeht oder das vergünstigte Angebot (zu Beginn waren 10,- DM pro Ausgabe zu berappen) zum Standard wird, entscheidet sich nächsten Monat. Dann sollte ein Blick auf die Anzeige im Amiga Joker genügen, und wir haben hoffentlich wieder einen „Insider“-Abonnenten mehr.

3) Mehr Verkaufszahlen? Kannst Du haben: Der Amiga Joker geht derzeit exakt 94.222 mal über den Ladentisch und ist damit das meistverkaufte Magazin seiner Art. So, hoffentlich überzeugt das nun noch ein paar Unentschlossene, sich auch so ein Ding zuzulegen...

ZOCKER-WEIHNACHT



Einen netten Nikolaus erhielten wir von Sven Koesling aus Ber-

lin zugesandt. Und sollte sich bei dem einen oder anderen die Bescherung etwas verzögert haben, dann wißt Ihr nun auch, warum: Santa konnte sich von den „Siedlern“ nicht losreißen...

SCHUSS, KUSS & SCHLUSS

Eigentlich gehört ja der Leserbrief-Redakteur zum Mond geschossen, denn so eine Einleitung wie diesmal darf einfach nicht sein – schließlich brauchen wir auch nächsten Monat wieder bergeweise Briefe voller Lob, Kritik, Anregungen und Fragen von Euch, um das Heft immer besser und diese Seiten immer voll zu machen! Nehmt also bloß keine Rücksicht auf das (vermutlich im Silvester-Suff geschriebene, ich hab' da schlicht 'nen Blackout) Intro-Geschwafel, dann küssen wir Euch auch die Füße in Form eines Abdrucks. Wahlweise erfolgt der Kuß via Antwortbrief, wozu Ihr allerdings UNBEDINGT RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beilegen müßtet. Hinten verziert Ihr den Umschlag dann noch mit einem leserlichen Absender und vorne, direkt unter der Briefmarke, mit folgenden Zeilen:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

Krieger



DAS SILVESTER-ABO

2 SPIELE IN VOLLVERSIONEN GRATIS!!!

Wer das neue Jahr mit einem neuen Abo feiert, bekommt seine Hefte schneller und preisgünstiger – sowie die **VOLLVERSIONEN** der Spiele „**DIE SUCHE NACH DEN VERLORENEN SEITEN**“ und „**TONY & FRIENDS IN KELLOGGSLAND**“ noch obendrein!

Auch 1995 ist der Amiga Joker wieder erste Wahl, wenn es um Entertainment geht, ganz klar. Noch klarer wird das im Abo, wo man alle 10 Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, sprich für nur noch 63,- DM (Ausland: 75,- DM) kriegt. Außerdem seid Ihr so in Zukunft noch schneller informiert, denn wir versenden die Hefte exakt eine Woche vor dem Kioskstart, natürlich umweltschonend und dennoch wetterfest verpackt. Dazu kommen nur jetzt, hier und heute folgende Geschenkprämien:

1) TONY & FRIENDS IN KELLOGGSLAND

der ultraheiße Plattform-Hüpfer von den „Turrican“-Machern bei Factor 5: Als Tony der Tiger oder Smack der Frosch dürft Ihr durch megabunte und supersoft scrollende Szenarien turnen und Euch an einem knusprigen Gameplay voller Optionen und Geheimlevels erfreuen!



2) DIE SUCHE NACH DEN VERSCHOLLENEN SEITEN

führt Euch bzw. den Nestlé-Hasen Quicky ebenfalls durch ein Jump & Run der Sonderklasse: Es warten putzige Sprites, weich in alle Richtungen scrollende Gebirgs- und Space-Landschaften, viele Gegner, Boni, Sonderlevels, Grafik-Gags und eine tolle Soundkulisse!



Jumpt also noch heute mit dem ausgefüllten Coupon zum Briefkasten, denn die beiden Voll-Games gibt es nur zum Jahreswechsel. Allerdings gibt es dann bei jeder Abo-Verlängerung eine neue Top-Prämie!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH



VOM WILDEN FLUGHUND GEBISSEN

ZEEWOLF

Grafisch haben die Frischlinge von Binary Asylum bei dieser actionreichen Heli-Sim nicht gerade den Wolf von der Leine gelassen – aber in Sachen Gameplay ist ihr Erstlingswerk tatsächlich ein Überflieger!



An Details mangelt es zumindest nicht...

Kein Wunder, denn wenn diese Crew nichts von hochkarätigem Gambling versteht, wer dann? Schließlich waren Andy Wilton, Bob Wade und Andy Smith lange bei dem in England einst sehr populären Spielmagazin ACE als Tester beschäftigt! Jetzt hat unser Kollegentrio also das Lager gewechselt und am Amiga den Archimedes-Klassiker „Zarch“ wiederbelebt – was schon deshalb begrüßenswert ist, weil „Virus“, die erste Konvertierung des 88er Kultgames von „Elite“-Vater David Braben, wegen ihrer extrem schweren Steuerung nur wenig Freunde fand. Zeewolf sind solche Probleme fremd, denn hier dürfen Einsteiger ihren Heli sehr bequem per Stick über die Mischung aus Iso- und 3D-Vektorgrafik steuern, während geübte Piloten mit der gewöhnungsbedürftigen Maus zusätzliche Manöver wie z.B. den Flug im Rückwärtsgang in Angriff nehmen können. So oder so warten 32 abwechslungsreiche Missionen, wo Geiseln bzw. Bruchpiloten einzusammeln und Panzer, Flug- oder Bodenziele auszuschalten sind. Und ehe man dann irgendwann dem gegnerischen Kommandeur höchstpersönlich an die Karre fliegt, muß noch

des öfteren am Greifhaken hängendes Militärgut durch die Luft kutschiert werden, was wegen der realistisch veränderten Trägheit nicht eben einfach ist. Der Hubschrauber steckt dank seines Schutzpanzers einige Feindtreffer weg und ist für alle heiklen Aufgaben bestens gerüstet: Die bordeigenen MGs, Raketen und Zielsuchprojekte holen sich das nächst(f)liegende Opfer automatisch ins Visier. Zwischen den Waffensystemen kann jederzeit umgeschaltet werden, Nachschub an Munition und Treibstoff holt man sich gegen Bares (Erfolge werden finanziell versüßt) auf einem Seefrachter ab. Guter Überblick ist dank des stets eingeblendeten Nahbereichs-Scanners kostenlos, und wer das gesamte Einsatzgebiet einsehen will, greift zum Taktikscreen, wo auch jeder Missionsabschnitt nochmals erläutert wird, während man in einem verkleinerten Spielfenster weiterkämpft. Das Gameplay ist also hochmodern, die Präsentation dagegen absolut veraltet: Auf Standard-Amigas ruckeln detailarme, ewig gleiche 3D-Landschaften träge vor sich hin; auf Zwischenbilder wurde komplett verzichtet. Echtes Flugfeeling kommt erst am A1200 oder mit Turbokarte auf, dann aber richtig: Wenn MG-Salven das Wasser aufwühlen, ein

Feindheli gen Boden trudelt oder ein getroffener Panzer qualmt, explodiert und anschließend brennend liegenbleibt, dann sieht das schon recht ansprechend aus. Und toll anhören tut sich's dank jeder Menge Sound-FX und Musik im Titel bzw. nach Missions-Ende auch. Tja, und damit ist Zeewolf ein klarer Fall für strategische Aktionisten, denen die inneren Werte wichtiger als die Verpackung sind! (rl)



Anflug auf die Basis

ZEEWOLF
(EMPIRE/BINARY ASYLUM)

3D-LUFTKAMPF

80%
„BISSIG“



GRAFIK	62%
ANIMATION	72%
MUSIK	74%
SOUND-FX	78%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	83%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG



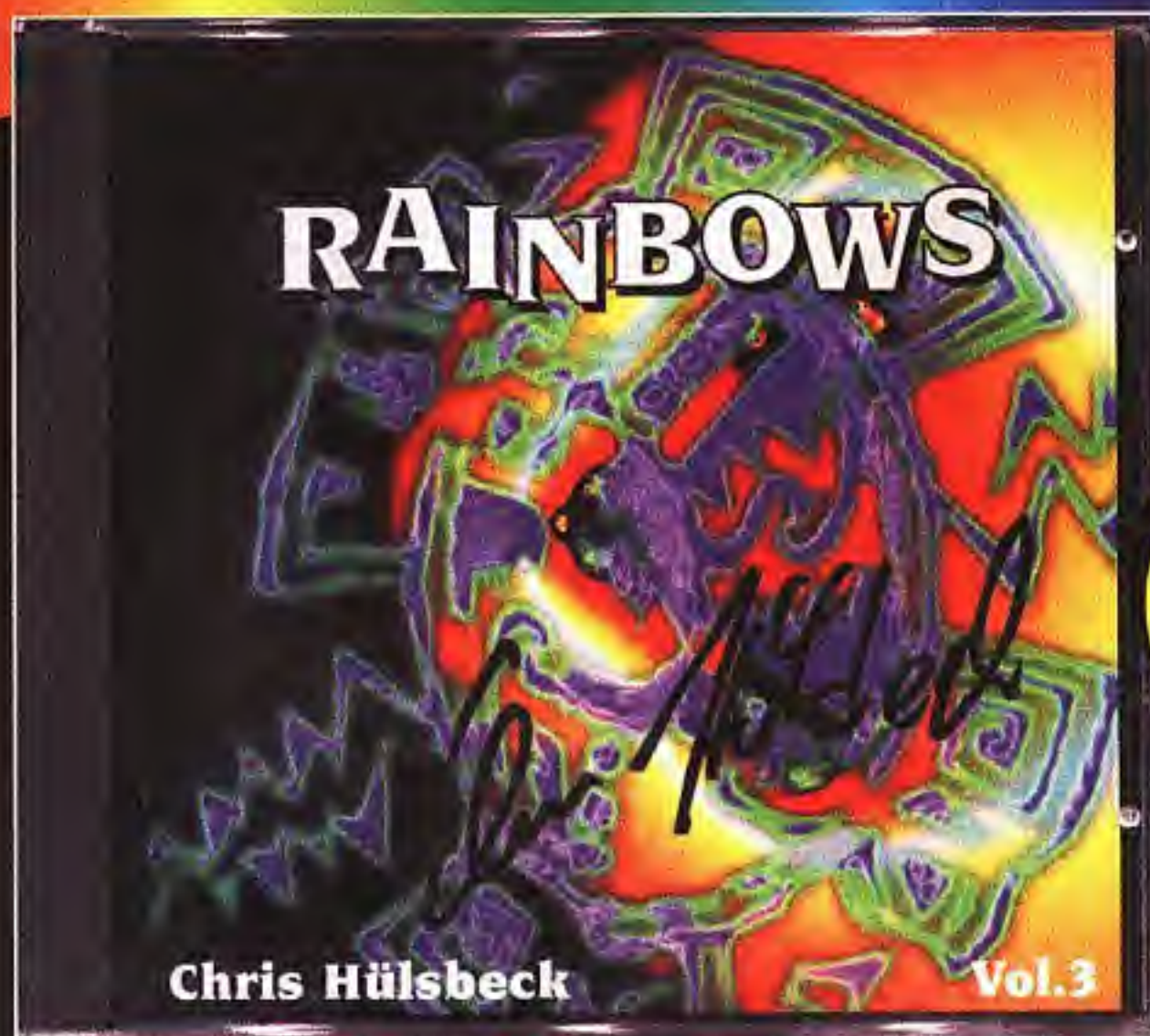
Ein Blick auf den Taktik-Screen



Feuer frei!

DIE NEUE HÜLSBECK-CD

exklusiv im Joker Shop!



**Jede Scheibe
von Chris Hülsbeck
persönlich
handsigniert!**

„RAINBOWS“ ist eine Longplay-CD und bietet 15 brandheiße Tracks mit neu abgemixten Spiele-Hits und anderen neuen Kompositionen von Chris Hülsbeck – und dazu noch vier Bonustracks mit Samples zur freien Verwendung! Mehr noch, die besten Stücke, die daraus entstehen, werden auf der nächsten Scheibe des Meisters mitveröffentlicht!

Sichert Euch Euer handsigniertes Exemplar von „RAINBOWS“ für 31,- DM im Joker Shop, denn diese Wahnsinns-CD gibt es sonst nirgendwo zu kaufen!!!

Bestelladresse:

Joker Verlag . „JOKER SHOP“ . Bretonischer Ring 2 . 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- für Auslandsbestellungen dazuschlagen.



BLITZWARE TENNIS



Der Herstellername ist Programm: Das neue Blitzware-Label hat diese Tennissimulation mit „BlitzBasic“ gestrikt – was sie dem alten „Great Courts 2“ zwar ähnlich, aber eben längst nicht so gut macht.

Hier dient ein auf unterschiedlichen Belägen durchführbares Einzel gegen Mitmensch oder Compi als Training, und wer sich erst mal fit genug fühlt, darf dann als Profi Weltranglistenpunkte und Preisgelder sammeln. Da bei Turnieren aber schon ein einziger Gewinnsatz über das Weiterkommen entscheidet, müssen wohl die neun Fähigkeiten der Cracks für ein wenig Realismus sorgen. Sie charakterisie-

ren nicht nur das Alter ego des Spielers, sondern auch seine 95 Konkurrenten: Auf dem Platz erschwitzt man sich jedesmal Punkte, die dann auf Laufarbeit, Lob, Rückhand etc. verteilt werden dürfen und den Helden des Sports allmählich

vom Nobody zum zweiten Pete Sampras machen.

Der knallbunte Court ist aus einer leicht erhöhten Perspektive zu sehen und nicht gerade eine Augenweide, was auch für die hölzernen Animationen der darauf herumtorenden Sprites gilt. Immerhin lassen sich die (je nach Stellung zum Ball) verfügbaren Schläge mit dem Stick locker ausführen – entsprechendes Reaktionsvermögen vorausgesetzt, denn die Filzkugel flitzt teilweise mit einem Affenzahn über den Screen. Musik und Sound-FX hinterlassen dagegen einen milden Eindruck; positiv fallen dafür die Replay-Funktion, speicherbare Spielstände und die Ent-

wicklungsmöglichkeiten des Schützlings ins Gewicht. Entscheidet selbst, die uns noch nicht vorliegende AGA-Version soll jedenfalls nebst aufgebohrter Optik einen Doppel-Modus enthalten und ist ebenfalls erhältlich bei: Blitz-Basic Distribution, Th.-Heuss-Ring 19-21, 50668 Köln. (st)

CENTER COURT TENNIS (BLITZWARE)

TENNIS-SIMULATION

48%
„SPARTANISCH“



GRAFIK	42%
ANIMATION	38%
MUSIK	46%
SOUND-FX	48%
HANDHABUNG	63%
DAUERSPASS	52%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	VON HAND
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	KOMPLETT

Vielleicht hat die Eishockey-Bundesliga ja deshalb so wenige Fans, weil es zu wenige Games zum Thema gibt? Mit der Eis-Action von Sunflowers gibt's jetzt eines mehr, wenn auch nicht eben das gelungenste.

Was die Optionen betrifft, wird hier nämlich auf Sparflamme gekocht, und auch Statistiken sucht man vergebens. Die Betonung liegt also eindeutig auf der Action, denn man kann nur entweder mit einem der zehn Nationalteams gegen Kumpel oder Compi ein Trainingsspielchen wagen oder versuchen, im Turnier der Reihe nach alle neun Konkurrenten von der Eisfläche zu fegen.

Neben Mannschaftsstärke und Spieldauer dürfen in gewissem Umfang auch die Regeln festgelegt werden; wer mag, stellt Angriffs- und Verteidigungsblocks aus den unterschiedlich versierten Kufencracks seiner Truppe eigenhändig zusam-

men und schickt diese dann während des Spiels per Funktionstasten abwechselnd in die Arena. Auf Wunsch kümmert sich natürlich auch der Rechner darum. Das Spielfeld ist dabei von oben zu sehen, der jeweilige Ausschnitt scrollt brav in alle Richtungen. Auch sind die Sprites recht flott unterwegs, jedoch nicht unbedingt toll animiert; die gerade noch akzeptable Optik wird von erträglicher Titelmusik und unerträglichen Sound-FX (die Torsirene ist wahrlich markerschütternd!) untermalt. Geschmackssache ist die realistische, aber gewöhnungsbedürftige Sticksteuerung: Wer Geschwindigkeitsverluste vermeiden will, muß Richtungsänderungen nicht abrupt, sondern in Bögen vorneh-

men. Nichts zu rütteln gibt's dagegen an der Replay-Option, und auf den Banden wird sogar der Amiga Joker beworben. Unter dem Strich ist Cross Check damit weder sonderlich gut noch richtig schlecht – typische Dutzendware eben. (st)

CROSS CHECK

(SUNFLOWERS)

EISHOCKEY-ACTION

50%
„MITTELPRÄCHTIG“



GRAFIK	50%
ANIMATION	48%
MUSIK	50%
SOUND-FX	35%
HANDHABUNG	58%
DAUERSPASS	48%

VARIABEL

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	KOMPLETT



PREMIER MANAGER 3

Klick & Rush

Der von Grund auf deutsche „Bundi“ hat ja bereits seinen Hattrick auf den Digi-Rasen gelegt, jetzt ist es am britischen Gegenstück, den dritten Anlauf zu wagen – ein weiteres Fest für Fußballmanager?

Kaum, denn das Team um John Atkinson hat sich auf die Beliebtheit des Vorgängers bei den Insel-Kickern verlassen und daher drastische Änderungen konsequent vermieden. Und so dürfen sich eben wieder bis zu zwei Spieler von der fünften Division bis an die Spitze der englischen Eliteliga hocharbeiten, wobei ihnen neuerdings mehr Freiheit bei der Mannschaftsaufstellung geboten wird: Die Jungs können nach Gutdünken auf dem in 15 Zonen unterteilten Spielfeld platziert und einzeln mit speziellen Anweisungen versehen werden. Man kann also mit Mann- oder Raumdeckung arbeiten und seinen Stürmern verklickern, ob sie den Torerfolg eher in Sololäufen oder per Paßspiel suchen sollen.

Etwas mehr hat sich bei der Grafik getan, denn es wurden nicht nur die unzähligen Menüs einer Schönheitsoperation unterzogen: Das Feld ist nun in Iso-3D zu sehen und wird je nach Einstellung von kaum animierten Sprites oder körperlosen Spielernummern bevölkert. Ein Text kommentiert dabei sämtliche Ballkontakte, und ein paar Zwischenbildchen lockern das ansonsten nach wie vor recht trockene Geschehen auf. Die Geschwindigkeit, mit der das Match abläuft, läßt sich sogar stufenlos regeln, aber natürlich

ist die Hauptarbeit ohnehin quasi hinter den Kulissen zu leisten. Da durchforsten Scouts den Transfermarkt gezielt nach Verstärkung, und in harten Verhandlungen erhält schließlich der Meistbietende den Zuschlag. Außerdem wollen die Verträge der Schützlinge verlängert und diverse Versicherungen abgeschlossen werden. Und in Sachen Stadionausbau sind dann überdachte Sitze, Imbißbuden und genügend Parkplätze für die Fans ebenso wichtig wie Rasenheizung oder luxuriöse Umkleidekabinen für die Akteure.

Angesichts der Aufgabenvielfalt ist es ganz praktisch, daß man von einem kompetenten Mitarbeiterstab unterstützt wird: Neben Arzt, Jugend- und Ko-Trainern gibt es einen Assistenten, der sich auf Wunsch um lästige Pflichten wie die Überwachung der Trainingspläne oder das Organisieren der Bandenwerbung kümmert. Von den übrigen Features seien hier nur noch die Pokalwettbewerbe und zahllosen Statistiken erwähnt; Spielstand und Taktiken dürfen jederzeit abgespeichert werden. Hat man sich erst mal mit den vielen Menüs und Icons vertraut gemacht, managt es sich angenehm flott, und weil ein



Very british, indeed

Fußballstadion nun mal kein Orchestergraben ist, wird man auch mit dem mäßigen Titelsong und den dürftig gesampleten Sound-FX leben können bzw. müssen.

Wessen Herz also für die Soccerszene jenseits des Ärmelkanals schlägt, der könnte es schlechter treffen – es sei denn, er wäre bereits im Besitz des doch recht ähnlichen Vorgängers oder hätte entdeckt, daß in Deutschland (zumindest am Bildschirm) der bessere Fußball gespielt wird... (st)



Die renovierte Arena



Feinkost für Statistiker

PREMIER MANAGER 3 (GREMLIN)

FUSSBALL-MANAGEMENT

66%

„UPDATE“



GRAFIK	41%
ANIMATION	22%
MUSIK	42%
SOUND-FX	36%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	72%

FÜR GEÜBTE

PREIS	DM 69,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	NEIN

UP



DOWN

Wenn der Redakteur des Abends im Schweiß seiner Füße nach Hause wankt, was erwartet ihn dann da? Ein fürsorgliches Weib, die Schar seiner Kinderlein und ein Zwergschnauzer? Mitnichten: Zählerarbeit bei Kerzenschein ist angesagt!

Tja, denn schließlich hat Big Mike schon viermal nach den neuen Charts gefragt, und wenn es zum Jahreswechsel auch erstaunlich wenig Veränderungen gab, so will des Volkes Willi, äh, Wille doch exakt bemessen sein. Ergo schnappt man sich den alten Rechenschieber (es sind selten genug Finger zur Hand!), und schon bald bestätigt sich die erste Einschätzung der Lage: Die spektakulärste Nachricht ist da noch, daß sich bei den 1200er Hits „Ishar 2“ plazieren konnte. Wahnsinn, und dafür der ganze Streß? Hättet Ihr nicht wenigstens „Ishar 3“ wählen können?! Eine zerraupte Frisur, drei roggenechte Weizenbier und vier Schmerztabletten später findet sich der Redakteur vor seiner Öko-Feuerstelle wieder, um den nunmehr ausgezählten Kartenberg seiner eigentlichen Bestimmung zuzuführen (seit der letzten Gehaltskürzung wird das Heim nur noch mit Leserpost beheizt). Nicht für den Ofen sind indessen die aktuellen Special Charts, denn dort spüren wir diesmal der Frage nach, welche Softwaremenüs aus deutschen (bzw. austriischen) Landen momentan besonders gut munden. Und weil es Euch ja überhaupt bessergehen soll als uns, kommen wir nun wieder zum unterhaltsamen Teil dieser Veranstaltung, nämlich der Verlosung von Brennholz. Sorry, kleiner Versprecher – natürlich verlosen wir auch im neuen Jahr wieder drei brandheiße Games:

- 1 x Bundesliga Manager Hattrick**
- 1 x Pizza Connection**
- 1 x Der Trainer**

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER



2. (4) BUNDESL. MAN. HATTRICK
3. (8) ANSTOSS
4. (7) ELITE II
5. (10) WING COMMANDER
6. (2) PIZZA CONNECTION
7. (3) INDIANA JONES IV
8. (11) SYNDICATE
9. (12) GOAL!
10. (14) DEATH OR GLORY
11. (5) INDIZIERT
12. (6) DUNE II
13. (17) HISTORYLINE
14. (-) PINNBALL FANTASIES
15. (9) TURRICAN 3
16. (19) BENEATH A STEEL SKY
17. (13) MR. NUTZ
18. (16) BUNDESLIGA MAN. PROF.
19. (-) DER CLOU!
20. (15) AMBERMOON

Mitheizen kann allerdings nur, wer unsere Eigenheime mit neuem Brennstoff in Form einer Postkarte versorgt. Darauf wäre unter völliger Umgehung des Datenschutzes zu vermerken, welche Games derzeit Eure privaten Renner sind – hübsch ordentlich unterteilt in Standard-, 1200er- und CD-Versionen. Das errettet uns nicht nur vor dem Kältetod, sondern schafft Wärme, Behaglichkeit und vor allem nächsten Monat wieder neue Charts. Wer sich damit im Falle von Fortunas Goodwill ein ganz besonderes Schnäppchen verschaffen will, darf den Titel seines Wunschgewinns übrigens ebenfalls dazukritzeln, da sind wir nicht kleinlich. Auf Lesbarkeit müssen wir aber bestehen, auch was den Absender betrifft; andernfalls können wir nicht garantieren, daß sich nicht vielleicht demächst der böse Nachbar über den für Euch bestimmten Gewinn freut. So, der Redakteur knallt sich jetzt in seine Schlafbadewanne, während Ihr Euren Hund die Briefmarke ablecken laßt und danach fein säuberlich unsere Adresse abpaust. Falls Michael nicht in der Zwischenzeit etwas Preiswerteres (die Mieten für Hundehütten haben gewaltig angezogen!) gefunden hat, lautet sie wie gehabt:

**Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

TOP TEN A1200

1. (2) SIMON THE SORCERER
2. (1) ANSTOSS
3. (3) BUNDESL. MAN. HATTRICK
4. (4) STAR TREK
5. (7) THEME PARK
6. (5) DER CLOU!
7. (6) BANSHEE
8. (9) BODY BLOWS GALACTIC
9. (8) CIVILIZATION
10. (-) ISHAR 2



1.(1) MICROCOSM



- | | | | |
|-----|-----|-------------------|---|
| 2. | (2) | PIRATES! GOLD | CD ³² TOP TEN CD ³² |
| 3. | (4) | BANSHEE | TOP TEN CD ³² TOP |
| 4. | (-) | DISPOSABLE HERO | TEN CD ³² TOP TEN |
| 5. | (7) | BRIAN THE LION | CD ³² TOP TEN CD ³² |
| 6. | (-) | WHALE'S VOYAGE | TOP TEN CD ³² TOP |
| 7. | (3) | ELITE II | TEN CD ³² TOP TEN |
| 8. | (-) | INDIZIERT | CD ³² TOP TEN CD ³² |
| 9. | (-) | GUNSHIP 2000 | TOP TEN CD ³² TOP |
| 10. | (-) | PINBALL FANTASIES | |

1.(1) BUNDESL. MANAGER HATTRICK



- | | | |
|-----|------------------------|-------------------|
| 2. | (-) RUFF'N'TUMBLE | SELLER TOP SELLER |
| 3. | (-) SIM CITY 2000 | LER TOP SELLER |
| 4. | (-) FIELDS OF GLORY | TOP SELLER TOP |
| 5. | (6) RÜSSELSHEIM | SELLER TOP SEL |
| 6. | (-) RISE OF THE ROBOTS | LER TOP SELLER |
| 7. | (-) TOWER ASSAULT | TOP SELLER TOP |
| 8. | (-) FUSSBALL TOTAL | SELLER TOP SEL |
| 9. | (4) THEME PARK | LER TOP SELLER |
| 10. | (7) DIE SIEDLER | |

PERSONAL FAVORITES



- | | |
|----------------------|-------------------|
| 1. THEME PARK | TES PERSONAL FA |
| 2. CANNONFODDER 2 | VORTES PERSONAL |
| 3. DARK SEED | FAVORITES PERSONO |
| 4. ROBINSONS REQUIEM | TE VORTES PER |
| 5. ZOOL 2 | |

1.(1) DIE SIEDLER



2. (2) BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK
3. (3) ANSTOSS
4. (4) WING COMMANDER
5. (5) ELITE II
6. (6) AMBERMOON
7. (7) PIZZA CONNECTION
8. (8) DER TRAINER
9. (9) TURRICAN 3
10. (10) SYNDICATE

AKTUELLE TOP-GAMES DEUTSCHSPRACHIGER HERSTELLER

1. BUNDESL. MAN. HATTRICK 94%



- | | |
|--------------------------|-----|
| 2. DIE SIEDLER | 91% |
| 3. ANSTOSS | 91% |
| 4. EISHOCKEY MANAGER | 91% |
| 5. PIZZA CONNECTION | 88% |
| 6. DER CLOU! | 86% |
| 7. AMBERMOON | 85% |
| 8. DEATH OR GLORY | 85% |
| 9. CHRISTOPH KOLUMBUS | 80% |
| 10. RINGS OF MEDUSA GOLD | 79% |

DIE TOTAL ABGEDREHTE STICKER-SHOW

Trotz stolzer 83 Prozent in der Gesamtwertung ist Black Legends witziges Action-Soccer „Fußball Total!“ ja ein bißchen untergegangen – dieser witzige Wettbewerb von Leisuresoft soll das jetzt ändern!

Der Distributor hat nämlich viele, viele Sticker zu dem mit Gags gespickten Game drucken lassen und unter den Soft-Shops verteilt. Dort (oder via frankierten Rückumschlag schriftlich bei: Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Str. 1, D-50199 Bönning) könnt Ihr Euch gratis einen solchen Aufkleber besorgen und auf die Schulmappe, das Fahrrad, Auto oder die eigene Stirn pappen. Das so verschönte Objekt der Begierde wird nun flugs fotografiert und ein Abzug an uns geschickt – wir prämiieren dann den originellsten „Klebstoff“ mit einem schicken A1200, einigen schicken Exemplaren von „Fußball Total!“ sowie 50 schicken T-Shirts – schick, was? Um in die engere Wahl zu kommen, muß uns Euer Foto bis zum 31. Januar 1995 vorliegen, dann ist Einsendeschluß. Ihr habt also gut vier Wochen Zeit, um Euch den Sticker zu besorgen und ein originelles Motiv zu überlegen, u.U. werden wir die Highlights dann sogar im Heft veröffentlichen (der Rechtsweg ist natürlich mal wieder ausgeschlossen). Nicht mitkleben dürfen nur die Mitarbeiter von Black Legend, Leisuresoft und des Joker Verlags, allen anderen wünschen wir eine zündende Idee, 'nen leserlichen Absender und allseits gute Haftung!

JOKER VERLAG
„STICKER-SHOW“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN



DIE FOTOREALISTISCHEN PREISE

1. PLATZ

EIN AMIGA 1200, „FUSSBALL TOTAL!“ IN DER AGA-VERSION UND EIN SCHICKES T-SHIRT

2.-5. PLATZ

JE EINMAL „FUSSBALL TOTAL!“ (WAHLWEISE STANDARD- ODER AGA-VERSION, BITTE ANGEBEN) UND JE EIN SCHICKES T-SHIRT

6.-50. PLATZ

JE EIN SCHICKES T-SHIRT



Zum Jahreswechsel brennen wir ein buntes PD-Feuerwerk ab: Da ist die Nordlicht-Reihe mit zwei Highlights vertreten, ein von zwei Lesern erstelltes Game und schließlich noch die Überquerung der magischen 500er-Marke seitens der Berliner Spielekiste!

Auf dem Weg zum Jubiläum schauen wir erst mal in die **Spielekiste 461**, wo Gladiatorenkämpfe in 3D-Arenen abgehalten werden. In der Billigversion von **Gladiators of Dagania** stehen da nur Duellle gegen den Rechner an, doch wer eine geringe Sharewaregebühr abdrückt, darf sich via Nullmodemkabel auch mit einem Amigo kloppen. Als Aus-

tragungsorte stehen zwei vorgefertigte Dungeons voller Zusatzwaffen, Energierationen, Nachtsichtgeräte und Automatik-Karten bereit, dazu ermöglicht ein Editor das Entwerfen eigener Kampfabyrinthe. Zwar dürften die auch nicht bunter ausfallen und ebenso ruckeln wie die Instant-Arenen, doch der Spielspaß stimmt trotzdem. Einzige Voraussetzung: Der Gladiator muß mit 2 MB bewaffnet sein.

Einige Nummern weiter, in der **Spielekiste 496**, werden strategisch veranlagte Space-Kapitäne fündig: Bei **Solar Lords** gilt es, durch geschicktes Taktieren die Herrschaft über ein Sonnensystem an sich zu reißen. Die Stellar-Simulation läßt zwei, drei oder vier Mitspieler rundenweise zum Zug kommen, wobei u.a. Reisen zwischen den Sternen, Angriff und Verteidigung, Ein- und Verkauf verschiedenster Güter, die Kontaktaufnahme

mit Zivilisationen bzw. Satelliten, Spionagetätigkeit oder das Ausbeuten planetarer Ressourcen auf dem Terminkalender stehen. Das spielt sich in der Praxis zwar nicht ganz so abwechslungsreich, wie es sich hier lesen mag, aber immerhin. Die Maus/Icon-Steuerung arbeitet hervorragend, und sogar etwas englische Sprachausgabe ist enthalten – daß es der Optik hingegen an Farbe und Details mangelt, muß wohl dem Genre-Usus zugeschrieben werden.

Jetzt dürft Ihr gratulieren, denn wir überqueren den Äquator der Spielekiste – herzlichen Glühstrumpf an Willi Hillenbrand, der für die Zusammenstellung der nunmehr über 500 Scheiben dieser Serie verantwortlich zeichnet! Besonderen Dank verdient er für die **Spielekiste 521**, wo das Shareware-Update der anno 1992 noch als Kommerzsoft veröffentlichten Brummi-Simula-

tion **German Trucking** wartet. Ein bis vier Spediteure karren dabei die verschiedensten Güter über eine Deutschlandkarte und dürfen sich an komplexem Gameplay erfreuen: Vom LKW-Kauf über die Fahrer-Akquisition bis hin zur Annahme von kritischem Termingut fehlt nichts, was das Leben eines Landstraßenkönigs lebenswert macht. Die Optik überzeugt ebenso wie die gelungene Maus/Icon-Steuerung, auch lassen sich die beiden Disks zwecks flüssigerem Spielablauf problemlos auf die Festplatte nageln. Kurzum, eine prima Wirtschaftssimulation mit eingebauter Vorfahrt!

Damit wenden wir uns von der Spielekiste ab und der Nordlicht-Reihe zu, wo Euch auf der **Spiele 34/6** gleich eine zweifache Premiere erwartet: Einmal präsentieren wir mit **Chanques** das bisher erste Stück Software aus Mexiko



Die Dungeon-Kämpfer:
Gladiators of Dagania



Jetzt als Shareware-Spedition:
German Trucking



Strategie im All:
Solar Lords



(zumindest das erste, das uns unter die Test-Finger gekommen ist), zum anderen handelt es sich dabei um die bisher wohl erste wirklich vollaufgelungene PD-Kreuzung aus den Action-Puzzleleien „Lemmings“ und „Lost Vikings“. Am Screen finden sich drei Spielfiguren, alle sind abwechselnd per Stick zu dirigieren und haben unterschiedliche Fähigkeiten. So kann Chencho toll klettern, Chanok gräbt gerne und verschiebt mit Begeisterung Gegenstände, und Chepo vermag Brücken über Schluchten zu schlagen. In Teamwork löst das Trio nun unter Zeitdruck allerlei teils recht haarige Knocheleien, wobei Steuerung und Musik gut zu gefallen wissen. Okay, die Optik ist eher fade, doch darüber vermag das fesselnde Gameplay locker hinwegzutrusten – womit diese zwei Disks umfassende PD-Perle in jede Sammlung gehört!

Auf der als **Spiele 34/7** bezeichneten Scheiblette findet sich weiterer Taktikstoff für Weltraum-Kolonisten. Ähnlich wie bei „Solar Lords“ geht es auch in **Colonial Conquest II** um die Besiedlung eines Sternensystems, das hier allerdings eine ganze Ecke größer und zumindest ein kleines Eckchen hübscher ausfällt. Ein bis zwei Kolonisten streiten sich also um diverse Welten, forschen nach fremden Lebensformen und treiben Handel zwischen den Planeten. Gesteuert wird per Maus und Icons, wobei die zahlreichen Optionen für langfristige Unterhaltung sorgen. In Sachen Optik und Akustik sollte man freilich auch hier keine allzu großen Ansprüche stellen, doch das Gameplay überzeugt rundum.

Aus dem Kreis unserer Leserschaft stammt last but not least das Adventure **Züri**, wobei der Name hier Programm ist: Die Autoren Philippe Gresly und

Andres Suter kommen aus der Schweiz und entführen den Spieler auf Einladung in die eidgenössische Stadt Züri, wo der Gastgeber allerdings nicht erscheint – er ist ebenfalls entführt worden! Im Verlauf der nachfolgenden Befreiungsaktion trifft man auf allerlei interessante Leute, hält mit ihnen Schwätzchen (teils in reinstem Schwyzer-Dütsch), untersucht Gegenstände auf eventuelle Verwendbarkeit in späteren Situationen und besucht viele Orte. Die Rätselnüsse sind dabei recht leicht zu knacken, und das mausige Handling wirft keinerlei Probleme auf; besonders Einsteiger werden also ihre Freude an den hübsch bunten Bildern dieses launigen Abenteuers haben.

Wer Näheres zur Demo- bzw. Vollversion von Züri (Preise, Bestell-Formalitäten etc.) wissen will, der wende sich direkt an die Autoren:

Philippe Gresly/Andreas Suter
Kasernenstr. 130
CH-8180 Bülach
Schweiz

Die Scheiben aus der Nordlicht-Serie schlagen jedenfalls mit jeweils drei Märkern zu Buche, zu beziehen sind sie bei:

Gabi und Udo Drücke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/167222

Zwecks Bestellung der Spielkisten wende man sich an:

Berlin PD
Bismarckstr. 64
13585 Berlin
Tel.: 030/3335425

Pro Disk werden auch hier drei Mark fällig, und genau wie alle anderen Vorstellungen vertragen sich die Progis problemlos mit dem A1200. (rl)



Die mexikanische Nobel-Troika: Chaneques



Macht Euch die Sterne untertan: Colonial Conquest II



Aus der Schweiz, aber kein Käse: Züri

CRACK

Die Ratten verlassen das Schiff bei schwankendem Seegang bekanntlich immer als erste – weshalb sich die Cracker, nachdem sie an den Problemen von Commodore ja nicht ganz unschuldig sind, nun auch noch stärker als bisher dem PC zuwenden...

Die Trennung von Amiga- und PC-Boards ist mittlerweile schon sehr weit fortgeschritten, viele sogenannte „Elite“-Mailboxen der Szene haben sich inzwischen von ihren Amiga-Sektionen getrennt – was zum Teil aber auch daran liegt, daß die umfangreichen PC-Releases immer mehr Zeit in Anspruch nehmen. Im Ergebnis hat sich die Amiga-Szene jedenfalls stark verjüngt, wie zu (un-)seligen 64er-Zeiten hatten hier nun die Kids die Freibeuter-Flagge in den Wind. Diese Entwicklung ist quasi ein Teufelskreis, denn die älteren Füchse unter den Crackern halten sich lieber von der hitzköpfigen Jugend fern: Zu groß ist die Gefahr, von einem solchen Grünschnabel ans Messer geliefert zu werden...

Doch mit oder ohne Senioren, der harte Kern der Amiga-Raubkopierer macht unverdrossen weiter und schottet sich zunehmend gegenüber den DOSisten ab. So werden hier etwa Meldungen über die aktuellen Probleme bei Intel mit wahrer Wonne verbreitet, während in den PC-Boards die kritische Lage bei Commodore kaum je eines Wortes gewürdigt wird. Kurzum, es tobt der „Bruder-Zwist“, die (illegale) Szene ist zerstrittener denn je – was für Raubis am PC ebenso gilt wie für die relativ kleine Fraktion der Konsolen-Kopierer oder sogar die Amiga-Cracker untereinander. Und weil derzeit ja relativ wenig Spiele für die „Freundin“ erscheinen (jedenfalls im Vergleich mit der Situation vor zwei, drei Jahren), hat man eben auch viel Zeit für Streitereien.

Ein immerhin positiver Aspekt des Überschusses an „Freizeit“ ist die Qua-

lität der aktuellen Raubkopien, verdanken da doch viele Games ihre HD-Installationsroutinen oder ihre AGA-Kompatibilität erst der Szene. Ein gutes Beispiel ist die illegale Version von „Mortal Kombat II“, ein nicht minder gutes wäre die Raubkopie von „Tower Assault“, wo ein Trainer mit stolzen 35 Optionen eingebaut wurde. Lediglich reine CD-Versionen bleiben von den Amiga-Crackern weitgehend verschont – klar, wer hat schon sooo viele Disketten? Nachdem das Brennen von Einzel-CDs (sogenannten Worms oder Gold Disks) aber immer preisgünstiger wird, mag auch dieser Zustand nicht bis in alle Ewigkeit andauern. Dazu ein Zitat eines nicht namentlich genannt werden wollenden Herstellers: „Wenn eines Tages alle CD-Formate kopiert werden sollten, sind die Commodore-User sicher mal wieder am fleißigsten!“

Was immer das über die hiesige Szene aussagen mag, fest steht jedenfalls, daß sie derzeit mit reichlich Razzien leben muß. Die daher allgemein grassierende Paranoia geht sogar so weit, daß der Betreiber eines Boards, wenn er etwa wegen Urlaub mal ein paar Tage „off-line“ geht, meist umgehend als verhaftet gehandelt wird. Und wenn er dann nicht eine Flut von Dementis unter die Leute bringt, wird man ihn bald so oder so meiden – könnte ja gut sein, daß er inzwischen von der Gegenseite zum Spitzel umfunktioniert wurde! Diese ungute Stimmung hat freilich ihren guten Grund, denn die ehemals so hilflose Polizei hat inzwischen ein paar echte Spezialisten an der Front, die auch vor codierten Festplatten mit Selbstzer-

störungsmechanismen nicht zurückschrecken. Wer sich da nach einigen fruchtlosen Besuchen der Ordnungshüter bereits sicher wühlte, erlebte häufig ein böses Erwachen...

Entsprechend vorsichtig ist die Szene bei Neukunden geworden; wo einst jeder zweite Raubkopien im Schrank hatte, bleibt dieses zweifelhafte Vergnügen nun einem handverlesenen Publikum vorbehalten. Solche Leute werden dann meist über eine weitgehend sichere Schiene bedient: Gegen Vorkasse erhält man ein Streamerband aus dem benachbarten Ausland – oder auch nicht, und das Geld ist futsch. Denn zwar kann die Polizei nur schwerlich Leute verfolgen, die Raubkopien (angeblich) aus Sarajevo schicken, doch gilt das umgekehrt halt auch für geprellte Kunden. Andernfalls erhält der Käufer 120 MB (QIC-80) bis 2 Gigabyte (DAT-Band) an gepackten Kopien, was aber aufgrund des schleppenden Nachschubs an aktueller Amisoft oft gar nicht so einfach zusammenzukriegen ist.

Fazit: Die Szene ist in einem ziemlich desolaten Zustand, die Geschäfte gehen schlecht. Für ehrliche Zocker ist das freilich kaum ein Grund zur Trauer, eher im Gegenteil. Oder ist Euch vielleicht noch nicht aufgefallen, daß die Preise für Amigasoftware im letzten Jahr kontinuierlich gesunken sind? Mehr kann unsereiner doch gar nicht erwarten – meint jedenfalls Euer

DR. FREAK

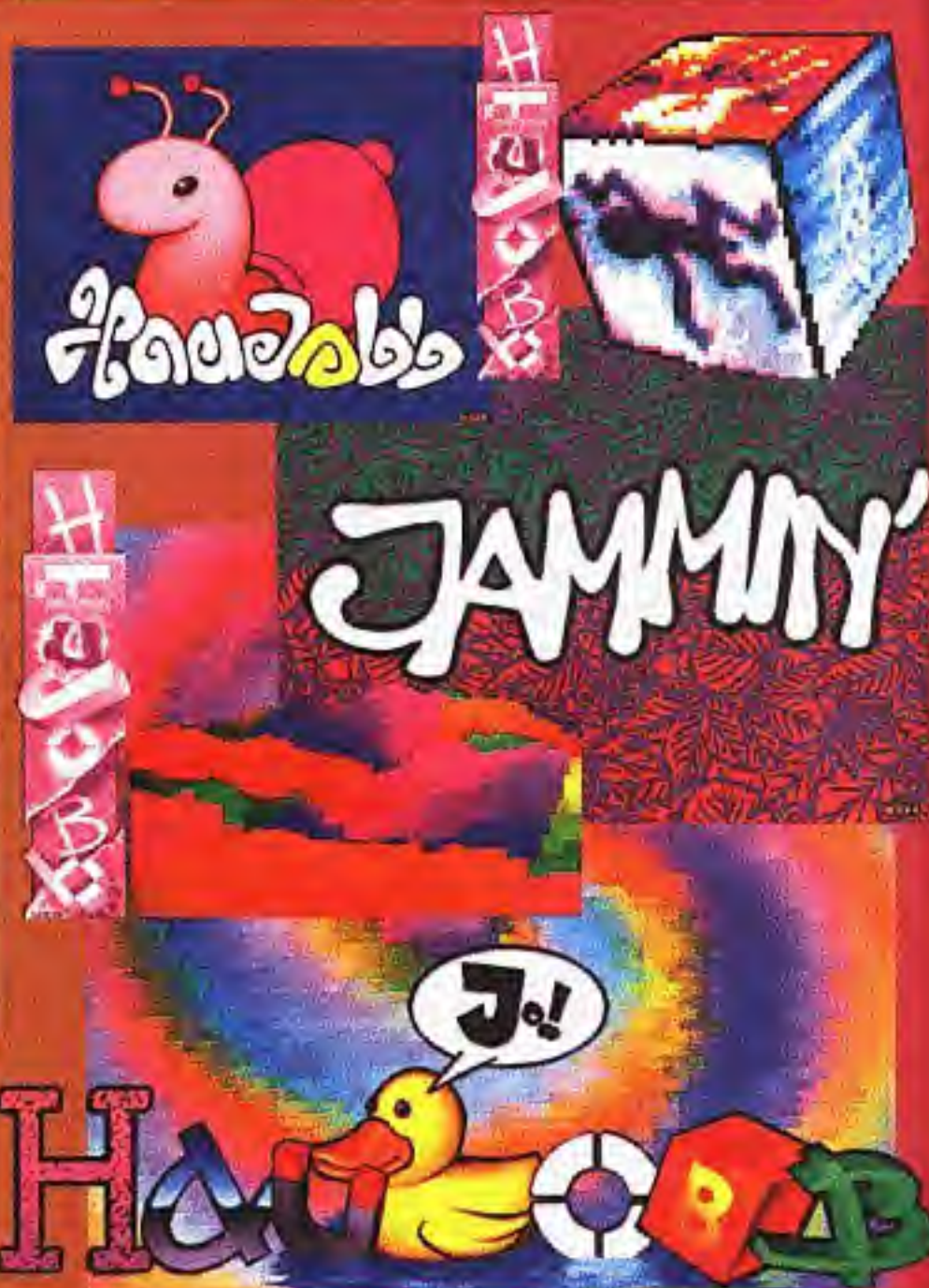
DEMO Galerie

Wenn in jeder zweiten Einleitung von Silvester die Rede ist, darf natürlich auch und gerade die Demo Galerie nicht aus der Reihe tanzen: Freut Euch mit uns auf ein Grafik-Feuerwerk und Sound-Kraacher vom Feinsten!

JAMMIN'

Das Demo der Jungs von Haujobb ergatterte bei der kürzlich abgehaltenen Domsday-Party den ersten Platz: Zuerst wird brav der Titel des Kunstwerks verraten und der Gruppenname vor einer entzückenden Hintergrund-Schnecke präsentiert. Anschließend entwickelt ein kunterbunter Strudel enorme Sogwirkung, ein paar Credits werden elegant verschoben, und ein fein texturierter Würfel kommt ins Rotieren. Nun darf der staunende Betrachter über knallbunte Hügel reisen,

bevor ein höchst wandlungsfähiges, quietschgelbes Kreiselobjekt endgültig für Schwindelanfälle sorgt und das formatsprengende Haujobb-Logo munter herumgescrollt wird. Ein turbulenter Sturz durch einen verwirrenden Tunnel wird vom plasmaartig weichen Gruppennamen abgefedert, dann naht auch schon das von sanfter Musik umsäuselte Ende – aber weil's so schön war, startet man mit Freude den zweiten Anlauf!



DO YOU BELIEVE?

Gepfefferte Techno-Rhythmen begleiten das zwei Disketten umfassende und auf Harddisk installierbare Infect-Demo, wo zur Begrüßung gleich zwei animierte Sonnen aufgehen: eine große für die Älteren und eine kleine, fröhlich hüpfende für die Jüngsten. Als nächstes kommen die Credits dran, die wiederum einer aufwendigen Animation weichen müssen – sie ist allerdings nur auf Rechnern mit mehr als 2 MB RAM zu sehen. Jetzt inspiziert In-

spektor Clouseau den Screen, welcher bald darauf von Kontakt-Infos beinahe überquillt. Diese verjagt eine Odie-Grafik, bis sie selbst vor einer dicken Regenwolke flüchten muß. Schließlich geht's noch auf eine unheimlich flotte 3D-Reise über eine schick getönte, ziemlich wüste Hügellandschaft. Tja, und was wäre eine Infect-Show ohne die obligate PC-Veräppelung am Schluß? Auch ganz hübsch, und das könnt Ihr ruhig glauben!

WAKE-UP!

Die Rebels melden sich mit einem knappen, aber unmißverständlichen Weckruf zurück. Besonders die Fans von Mike-Oldfield-Klängen werden sich über ihr verhältnismäßig kurz gehaltenes Mega-Intro freuen, welches sie passend mit dem äußerst „modern“ anmutenden Bild eines unsanft Geweckten eröffnen. Dann macht ein riesiger Ball mit eigener Lichtquelle ein Schachbrett unsi-

cher, und zwei von diversen Info-Screens überlagerte Säulen dürfen ein bißchen herumschlängeln. Mit einer Art 3D-Suchkamera düst man nun durch ein Labyrinth von texturierten Wänden – findet aber nichts und schaltet deshalb auf zwei verspielte Würfel um. Und weil die Würze nun mal in der Kürze liegt, ist nach einigen fächerartigen Linienspielen auch schon wieder Abspann-Zeit.



MYSTIC



MYSTIC



MYSTIC



ilex

intel outside



REBELS



REBELS



ILEX

Mit einer schlafenden Schönheit erfreut Mystic aus Polen zunächst das Auge des Betrachters, gefolgt vom wirbelnden Gruppennamen und den Credits. Darauf meditiert jemand ganz in Blau, wird aber alsbald unsanft von dem hämmernenden Sound des kleinen Vektorfliegers wachgerüttelt, der sich mühsam durch ein Gittergewirr kämpft. Nach dessen Abflug entbrennt ein atemberaubender Taekwon-Do-Kampf mit sehr effektiven Fußtechniken, bei denen sich aber gottlob keiner der Kontrahenten verletzt.

Nicht nur wie, sondern tatsächlich von Zauberhand geschrieben, erscheint nun das altbekannte Motto „Intel outside“ auf dem Screen, danach flattern Wildgänse ins Bild. Und schon morphen die Dot-Objekte, glitzernde Linien taumeln herum, und eine Frau in Rot wird nicht ent-, sondern aufgeblättert. Zu guter Letzt folgen noch mal Demotitel und Gruppenname sowie die üblichen Infos, Greetings und Credits, während zum Abschied gemüthlicher Mainstream-Sound die Gehörgänge massiert.

TOP SECRET?

Weil wir bekanntermaßen rein gar nichts für uns behalten können, verraten wir in der nebenstehenden Box auch wieder alle Bezugsadressen und was man sonst noch über die vorgestellten Demos wissen sollte. Nur bestellen und anschauen müßt ihr sie noch selbst – viel Spaß dabei! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
JAMMIN'	A1200 + A4000	1,70 DM + frank. Rückumschlag + Leerdisk 1 Disk	Mailk Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
DO YOU BELIEVE?	A1200 + A4000	5,- DM + Porto 2 Disks	Mallander Computersoftware Barendorfstr. 24, 46395 Bocholt Tel.: 02871/185115
WAKE UP!	A1200 + A4000	2,- DM + Porto + Leerdisk 1 Disk	Klaus Horstmann, Ringstr. 31 48432 Rheine
ILEX	A1200 + A4000	2,50 DM + Porto 1 Disk	Mallander Computersoftware

Der Zeitgeist ruft, der Joker antwortet!

IN oder OUT?

Keiner hat darauf gewartet, jetzt ist sie endlich da: die ultimative Trend-Liste rund um den Amiga. Was trägt die „Freundin“ zur Jahreswende 94/95, was ist der letzte Schrei und was der letzte Heuler?

IN IST...

DER A1200

Keine Frage, ohne 32-Bit-Power, AGA-Klamotten und zumindest 2 MB in der Tasche kann man sich als Amiganer heute kaum noch sehen lassen.

DAS CD³²

Die Multimedia-Konsole gilt derzeit als Commodores Fixpunkt in der stürmischen Hardware-See; CD-Umsetzungen gibt es wie Sand am Strand.

DIE FESTPLATTE

Die Zeiten, als Amiga-Harddisks noch als Exotika galten, sind endgültig vorbei; längst ist auch hier wechselfreier Spielspaß in Mode.

DIE TURBOKARTE

Mit einem Turbo unter der Haube spielt es sich doppelt schön – wer darauf heute noch verzichtet, ist wahrlich ein armer Schlucker.

COMMODORE UK

Die englische Commo-Zweigstelle wurde 1994 zum Hoffnungsträger – und das in der Hochburg von Sinclair Spectrum und Atari ST...

PLATTFORM-SPIELE

Auch wenn sie inzwischen mancherorts schon Brechreiz hervorrufen, kaum ein Hersteller mag auf immer neue Jump & Runs verzichten.

256 FARBEN

Auch am Amiga will man es nun bunt treiben, was dank AGA-Rednern ja kein Problem mehr ist. Und wieder eine Domäne der DOSen geknackt!

SPRACHAUSGABE

Gerade bei CD-Adventures will man auch was zu hören bekommen, vorzugsweise auf deutsch – hoffentlich lesen die Hersteller mit...

UPDATES

Gottlob lassen uns viele Firmen nun nicht mehr mit ihren unter Termindruck hingeschlachten Versionen allein. Wurde auch wirklich Zeit!

DER AMIGA

Was immer mit Commodore passiert, was immer der PC und die Konsolen auch treiben mögen: Für wahre Fans bleibt der Amiga erste Wahl!

OUT IST...

DER A500

Und wenn ihr noch so sehr an Eurem Digi-Oldtimer hängt: Ein 16-Bit-Rechner mit 512 KB, der nicht mehr gebaut wird, ist out – sorry.

DAS CDTV

Oh, Mann, und wie out dieser einstige Wegbereiter der CD-Technologie heute ist! Versucht bloß mal, neue Soft für die Maschine zu finden...

DIE DISKETTE

Das Speichermedium von gestern erleidet Verluste an allen Fronten: Auf CDs paßt mehr drauf, und von Festplatte spielt es sich schöner.

DAS ZWEITLAUFWERK

So eine Zusatz-Floppy kann zwar noch wie vor nicht schaden, aber wer kauft heute noch so was? Wo es doch sooo schöne Festplatten gibt...

COMMODORE D

Die deutsche Muttercompany hat das sinkende Schiff verlassen und ihre Kinder einfach vergessen – Schande über diese Pleitegeier!

BALLERSPIELE

Hey, wann kam eigentlich das letzte große Ballerspiel (ohne Plattformen) heraus? Muß wohl out sein, das Genre – schade eigentlich.

16 FARBEN

Wer erinnert sich noch, als 16 mickrige Farbtöne der Standard und 32 davon das höchste der Gefühle waren? Wir, aber nur höchst ungern!

ARCADE-UMSETZUNGEN

Von der Spielhalle geht's heutzutage meist zu den Konsolen, der Amiga bleibt weitgehend verschont – was oft kein großer Verlust ist.

DER GURU

Nein, Systemabstürze waren noch nie in, zumindest nicht bei den Usern. Aber früher war man toleranter, jetzt ist man (zu Recht) anspruchsvoller.

DER AMIGO

Diese bayerische Spielart des Polit-Schlawiners sollte inzwischen im eigenen Sumpf ausgestorben sein – hoffen wir wenigstens...

SCHICKT UNS EURE EIGENE IN/OUT-LISTE!

Wer immer alles besser weiß, kann das jetzt mal beweisen – und damit sogar noch 3 TOLLE JOTCH-UHREN, 3 MODISCHE JOKER-SHIRTS UND 3 SCHICKE MOUSEPADS GEWINNEN! In einer der kommenden Ausgaben stellen wir dann Eure Tops und Flops rund um den Amiga vor: schickt die Vorschläge einfach auf einer Postkarte an den:

Joker Verlag
„In oder Out?“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



Ruhmeshalle

Up & Down

So, das Christfest ist überstanden, nur der Magen ist noch gereizt ob der ganzen Völlerei, und der Zeiger der Waage weiß auch nicht mehr, wie weit er noch ausschlagen soll. Zu-schlagen dürfen hingegen jetzt drei von Euch! Mit Der Trainer läßt seine Digi-Mannschaft zu Hochform auflaufen *Sammy Boudina, Reutlingen* Mit Bundesliga Manager Hattrick läßt seine Elf auf dem Rasen toben

Wolf Michael Gerlach, Göppingen

Und mit Pizza Connection bastelt die hinreißendsten Fladenkreationen

Alfred Kolp, A-Wien

Stromausfall

Wer hat Lust auf Stromloses? Halt, nicht so viele, wir haben nur drei von den Dingen! Mit den In-

stant-Abenteuern zu Kult vergnügt sich

Markus Klebowski, Kiel

Die beiden Shadowrun-Novitäten leiten wir großzügig weiter an *Lars Heitmann, Ahrenswohlde* Und schließlich und endlich bekommt das Star Wars-Spielleiter-set

Pascal Hesse, Delligsen

Kicker Cup

So, dann wollen wir mal wieder! Zwar nichts mit Spitzenfußball, dafür aber mit Spitzensimulation zu tun hat Populous + Promised Land, und das kriegt

Matthias Kretzler, Schenefeld

Um so sportlicher dagegen der Joker-Jogger, darüber freuen sich

Ronny Ansorge, Kl. Nemerow *D. Puschmann, Zwickau*

Ralf Zimmermann, Gommadingen

Und mit der Joker-Watch ticken künftig immer richtig

Mike Braun, Nordholz

Michael Gasch, Geretsried *Thomas Wedekind, Salzhausen* Im Joker-Shirt präsentieren sich stolz

Peter Mander, Bremen

Joachim Paul, Kaarst

Luigi Jung, Bochum

Wunderkind

Was 'n Wunder, Kinder, Ihr habt's ja fast alle gewußt: Ruff'n'Tumble war das einzige Spiel, das die beiden zusammen gestrickt haben. Und hier die wunderbaren Preise: Den ersten hat gewonnen

Timo Sievert, Tangstedt

Auf dem zweiten Platz ist gelandet

Jens Schrödter, Erfurt

Den dritten Preis hat ergattert

Odina Herzog, Erfurt

Ein guter vierter Platz wurde verlost an

Steve Gelnitz, Madelungen

Und die Preise 5 bis 10 bekommen

Menno Mohr, Lübeck

Martin Bölling, Berlin

André Zastrow, Solingen

Andreas Graf, Oberkottbus *Benjamin Bitz, Schlangenbad* *Sascha Buß, Sande*

El Dorado

Leichter konnte eine Frage doch gar nicht sein, oder? Das Set nennt sich schlicht und ergreifend Kartenspiel. Ergriffen vom gar nicht schlichten 1. Preis, einem A1200 mit brauchbaren Beigaben, ist jetzt *Thorsten Erdmann, Gelsenkirchen* Je ein Softwarepaket mit 20 Disketten können immer gebrauchen

Reimund Dorn, Marl

Marcel Schindler, Köln

Wolfgang Rytina, A-Wien

Tobias Oemcke, Nerzweiler

Ebenfalls nicht zu verachten ist ein Paket mit 10 Disketten, und zwar für

Michael Rothaar, Kaiserslautern

Uwe Hauer, Pirmasens

Holger Pietsch, Dietenhofen

Sascha Spahr, Lübeck

Lars Eling, Meppen

Und damit ist mal wieder für einen Monat Sendepause. Wir wünschen viel Spaß mit den Preisen!

Heute, liebste Leser werden wir ergründen warum



dieser junge Mann in der Hardware-Industrie keinen Erfolg als Tester hatte...

...und deshalb nur noch beim Joker-Verlag Anstellung fand.



Hier erkennt der geübte Tester schon beim ersten oberflächlichen Test, das es sich hier um ein CD-ROM-Laufwerk handelt.



Aha. Ein 486er mit 33 Mhz. Schon wieder ein erfolgreicher Test in Sekundenbruchteilen! Aber – die Kosten!



INHALT

Gelöst:

Darkmere

Karten zu:

Abandoned Places 2
Darkmere
Die Siedler

Tips und Cheats zu:

Abandoned Places 2
Ambermoon
Anstöß – World Cup Edition
Banshee
Brian the Lion
Bundesliga Manager Hattrick
Die Siedler
Jungle Strike
Marvin's Marvellous Adventure
Mr. Blobby
Ninja Warriors
Rings of Medusa
Rise of the Robots
Sim City 2000
Super Cars
Top Gear 2 (AGA)

Da Brot ja bekanntlich recht schwer zu verdienen ist, gibt's bei uns nur bare Münze einzusacken und die obendrein auch noch kinderleicht: Einfach alles, was Euch zum Thema Cheats, Tips, Tricks, Lösungen, Karten usw. einfällt, zu Papier bringen, längere Texte dabei wenn möglich zusätzlich als ASCII-Files, computergezeichnete Karten als PCX- oder IFF-Files, auf Diskette beilegen und den ganzen Stoff an untenstehende Adresse schicken. Sobald wir Eure Machwerke in unseren tastaturgequälten Händchen halten, werden sie auf Aktualität, Originalität (frohes neues, Ihr ewigen Abschreiber!) und nicht zuletzt auch auf Funktionstüchtigkeit geprüft. So Euer Geschreibsel diesen harten Tests standhalten konnte und wir es für eine Veröffentlichung auf diesen heiligen Seiten würdig befunden haben, liefern wir Euch Euer Honorar frei Haus: je nach Umfang, Aktualität und Verarbeitungsfreundlichkeit (Ihr wißt schon, die Sache mit den ASCII- und IFF-Files...) bis zu 300 muntere Märker aus deutschen Landen! Also nix wie ran an den Speck!

JOKER VERLAG
„Know How“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

Um das alte Jahr zum Teufel zu jagen und das neue willkommen zu heißen, ist es allerorts üblich, mittels Feuerwerkskörpern und Kanonenschlägen die Welt aus ihrem Winterschlaf zu reißen – eine fragwürdige Tradition? Mag sein, aber Moralapostel sind hier ja sowieso an der falschen Adresse, und deshalb fackeln wir auch dieses Jahr wieder ein prachtvolles Brilliantfeuerwerk in Sachen Know How ab. Na dann, Happy New Year!

HILFE!! FRAGEN?!

Ja, ja, Leute, das Leben ist zwar hart, aber dafür gemein: Gestählt durch unzählige erfolgreich geschlagene Schlachten und im Besitz der vier Schädel, des Amuletts, des Beschwörungsbuches sowie der Sicht-Sphäre, brachen Norberts kräftige Krieger mit der Gewißheit, nichts und niemand könne sie nun mehr aufhalten, zur inneren Gruft der **Legends of Valour** auf – tja, und die suchen sie trotz unserer Komplettlösung heute noch! Wer also den Weg dorthin haarklein und in allen Details zu beschreiben vermag, soll sich hiermit dazu aufgerufen fühlen, diese arme orientierungslose Heldengruppe auf den rechten Weg zu führen.

Als Saadat dem Baumwächter aus **Knightmare** auf die Worte hin „I have lost my Child“ den Zweig gab, erhielt er Zugang zum ersten Dungeon. Dort fiel ihm nach einigen Kämpfen das „Shield of Justice“ in die Hände, mit dem er das unterirdische Labyrinth wieder verließ und erneut vor den Baum trat. Dieser textete ihn diesmal mit „I have lost my Cover“ zu, woraufhin der gewitzte Abenteurer dem hölzernen Wächter den Schild vermachen wollte – ohne Erfolg! Ziemlich ratlos vor dem störrischen Gewächs herumstehend, drängen sich nun Saadat mehrere Fragen

auf: Mit welchem „Cover“ gibt sich der alte Baum zufrieden? Wo finde ich es? Und im übrigen: Wie heilt man eigentlich schwere Verwundungen? Und was bewirken im einzelnen die Zauber des Priesters?

Die mutigen Wikinger Heimdall und Ursha haben sich in **Heimdall 2** bereits bis zur „Lost Elan Isle“ vorgearbeitet, dort dem König den Brief überreicht und schließlich auch dem Skelett einen kleinen Besuch abgestattet. Als es nun aber gilt, das „Ro-Geld“ aufzunehmen, versagen die beiden Nordmänner kläglich: Es hilft kein Druck auf den Feuerknopf und auch keine spezielle Tastenkombination – keiner der beiden furchtlosen Seefahrer will auch nur einen Finger rühren, um die Moneys aufzuheben. Zufall? Ein Blitz? Eine Sinnestäuschung? Oder schlichtweg Befehlsverweigerung? Muß sich vielleicht irgendein bestimmter Gegenstand im Inventory befinden? Wer weiß Rat?

Neues Jahr, neue Fragen, altbekannter Aufruf: Edle Zockergildenmitglieder, wir beschwören Euch: Laßt Eure Kumpels, die sich in den unergründlichen Tiefen des digitalen Universums verirrt haben, nicht im Stich! Studiert intensiv obige Fragen, legt, so

Ihr mehr wißt als jene ratlosen Kreaturen, Euer Wissen in Wort und Bild nieder, stopft alles in einen Umschlag, kritzelt unsere Adresse sowie das **Kennwort: Fragen** drauf und übergebt die Angelegenheit dem Postler Eures Vertrauens. Bei Veröffentlichung Eurer rettenden Zeilen hagelt's dann nämlich, neben den Huldigungen Tausender erleuchteter Digihelden, jede Menge harte Dollars aus Michaels Privatschatulle! Zählt Ihr hingegen eher zu den armen verlorenen Software-Schafen, die, vom rechten Lösungsweg abgekommen, plan- und ziellos umherirren? Dann nicht verzagen, Joker fragen! Schreibt uns Eure spieletechnischen Problemchen und seid versichert: Wir werden Eure Hilfeschreie über diese Seite in die Welt hinausposaunen! Wollt Ihr's lieber ein wenig kleinlauter und persönlicher haben, so greift zum Hörer Eures Telefons und ruft an in unserer

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

LÖSUNG

DARKMERE LEVEL 1

Rolf Hammerschmidt, seines Zeichens größter noch lebender Drachentöter aller Adventurezeiten, liefert allen, die den großen bösen Fabeleichen an die Schuppen wollen, umfangreiches Kartenmaterial inklusive dazugehörige Legenden mit allen aufzufindenden Gegenständen sowie einem Lösungsweg. Kompletter kann eine Lösung nicht mehr sein!

Legende DARKMERE-LEVEL 1 (ALLE GEGENSTÄNDE)

1. JTORWACHTER/AUSGANG ZU LEVEL 2/HIER MUß MAN DAS RICHTIGE PASSWORT NENNEN (DARRAS)/SCHLÜSSEL-STENORSTRASSE 4/3 BIER-FLASCHEN/KÄSE/FISCH/ HUSTENTROPFEN
2. DRACHE ODER BARBAR
3. JORK
4. JSAVE-TRANK
5. JLEICHE DURCHSUCHEN-SCHLÜSSEL-WEST-STRASSE 1/GOLDRING
6. JWESTSTRASSE 1:
RAUM A: BRAUNER TRANK/BROT/BIER
RAUM B: TRUHE MIT 5 GOLDMÜNZEN
RAUM C: TRUHE MIT 2 GOLD/GRÜNER TRANK
RAUM D: 2 GOLD/BRAUNER TRANK
RAUM E: GELBER TRANK (URIN)/KLARER TRANK
7. JSCHLÜSSEL-OSTSTRASSE 9
8. JORK/BEUTEL SILBERSTAUB
9. J1 GOLD/ORK/ORKHIER
10. JLEICHE DURCHSUCHEN: 1 GOLD/SCHLÜSSEL-OSTSTRASSE 1/SCHRIFTRÖLLE
11. JTRUHENSCHLÜSSEL
12. JRATTE/SCHLÜSSEL-SÜDSTRASSE 1
13. JORK/DOLCH
14. JBIER
15. JBARBAR (BEFRAGEN)
16. JTRUHENSCHLÜSSEL/LEICHE DURCHSUCHEN: DOLCH
17. JKÄSE/SAVE-TRANK
18. JDRACHE/LEICHE DURCHSUCHEN-SCHLÜSSEL-OSTWALLSTRASSE 2/SCHRIFTRÖLLE
19. JSTENORSTRASSE 4:
RAUM A: NOTIZ/GIFTRANK/APFELWEIN/WUNDERTRANK/SACK
RAUM B: RATTE/APFELWEIN/STÄRKETRANK/TRUHENSCHLÜSSEL/KRÄUTERTRANK
RAUM D: TRUHE MIT BARREN
RAUM E: SALBE/KÄSE/3 GOLD/TRUHENSCHLÜSSEL/KRÄUTERTRANK/3 GOLD IN TRUHE
20. JRATTE/2 GOLD
21. JKAPUZENMANN/BEFRAGEN/SPÄTER TÖTEN (DA DIESE LEUTE JE EINEN DER GESTOHLENE ZAUBERTRÄNKE BEI SICH TRAGEN !!!)
22. JOSTSTRASSE 1:
RAUM A: TRUHENSCHLÜSSEL/WEIN/BROT/KÄSE
RAUM C: METALLBUCH
RAUM D: ORK
RAUM E: 2 BÜCHER/2 WEIN/HUSTENTROPFEN/1 BARREN/BIER
23. JDRACHE
24. JBETTLER MIT 2 BIERFLASCHEN
TOLK-INN-KNEIPE
RAUM A: ALLE BEFRAGEN
RAUM D: SCHLÜSSEL-DOWRSTRASSE 1/2 BIER/RAUCHER BEFRAGEN!!!
RAUM E: TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM F: 2 BIER
RAUM G: TRUHE MIT GOLD & EISENBARREN/HUSTENTROPFEN/KÄSE/BROT/DOLCH/2 GOLDSTAUBBEUTEL/SCHLÜSSEL-OSTWALLSTRASSE 1
RAUM H: RATTE/3 BIER
RAUM I: TRUHENSCHLÜSSEL/STÄRKETRANK/KÄSE/4 BIER/3 GOLD
RAUM L: TRUHE MIT BARREN/3 GOLD/BIER
RAUM M: AMLOWEHE-TRANK/2 BIER/SCHLÜSSEL-SÜDWALLSTRASSE 1

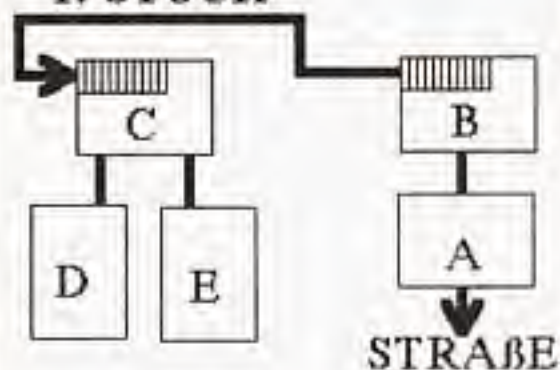
RAUM O: HUSTENTROPFEN/BIER
RAUM P: TRUHE MIT LEBENSMITTEL
WIRT AUF DEM RÜCKWEG NOCHMALS BEFRAGEN
25. JHÜHNERBEIN/KÄSE/GRÜNER TRANK
26. JRING
27. JORK/1 GOLD
28. JOSTSTRASSE 9:
AUßEN-RATTE/TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM A: ORK/TRUHE MIT BARREN
RAUM B: BIER/2 WEIN
RAUM C: APFELWEIN/STÄRKETRANK/TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM D: ORK/TRUHENSCHLÜSSEL/TRUHE MIT SCHÄDEL (UNWICHTIG!!)/SCHWERT
RAUM E: 2 GOLD/WEIN/BIER/BROT
RAUM F: GOLDSTAUBBEUTEL/2 BROT/HÜHNERCHEN/TRUHE MIT SAVE-TRANK
RAUM I: 2 BÜCHER/TRUHENSCHLÜSSEL/TRUHE MIT BARREN & SAVE-TRANK
RAUM K: 2 GOLD/BRAUNER TRANK
RAUM L: SCHRIFTRÖLLE/2 GOLD
29. JORK/1 GOLD
30. JBETTLER BEFRAGEN: FÜR 20 GOLD GIBT ER SCHLÜSSEL ZU GROßMUTTERS HAUS IN HOLANSTRASSE 1
31. JLEICHEN DURCHSUCHEN: SAVE-TRANK/GIFT EMPEL: RAUM A: TRUHENSCHLÜSSEL/SILBERSTAUBBEUTEL/2 GOLD
RAUM B: 2 ORKS!!!/BUCH
32. JHÄNDLER (BEFRAGEN)
33. JORK
34. JDRACHE ODER KAPUZENMANN (UM AUF DEM MANN ZU TREFFEN MUß MAN ETWA 4-MAL IN DEN SCREEN REIN- & RAUSLAUFEN. DANN DEN MANN TÖTEN UM AN EINEN WEITEREN DER 3 GESTOHLENE ZAUBERTRÄNKE ZU GELANGEN!!!)
35. JORK/GAMMEL-SCHINKEN
36. JORK/SCHWERT
37. JBETTLER
38. JDRACHE (HAT SCHLÜSSEL-SÜDWALLSTRASSE 2/BUCH/TRUHENSCHLÜSSEL)
39. JBARBAR
40. J2 BIER
41. JORK
42. JBARBAR/DOLCH
43. JRATTE/SCHLÜSSEL-KELORNSTRASSE 4/SILBERSTAUBBEUTEL/1 GOLD
44. JORK
45. J1 GOLD
46. JBARBAR
47. JDRACHE/1 GOLD/SAVE-TRANK
48. JDRACHE
49. JKÄSE/1 GOLD
50. JBETTLER (BEI BEFRAGEN GIBT ER GEGEN 30 GOLD DEN SCHLÜSSEL ZU AVONSTRASSE 1)
51. JSAVE-TRANK
52. JSÜDSTRASSE 1:
RAUM A: SCHRIFTRÖLLE/WEIN/GOLDSTAUBBEUTEL/BIER/TRUHE MIT 1 BIER
RAUM C: 3 GOLD
RAUM E: DOLCH/BROT/KÄSE/BRAUNER TRANK/TRUHE MIT SAVE-TRANK
RAUM F: RATTE/4 GOLD/PROVIAN
RAUM G: 2 GOLD
RAUM H: 2 TRUHENSCHLÜSSEL/SAVE-TRANK/HUSTENTROPFEN

RAUM I: ORK/2 GOLD/1 SILBER- & 1 GOLDSTAUBBEUTEL
53. JSILBERSTAUBBEUTEL
54. JAÜßEN DRACHE ODER KAPUZENMANN (UM AUF DEN MANN ZU TREFFEN MUß MAN ETWA 4-MAL IN DEN SCREEN REIN- & RAUSLAUFEN. DANN DEN MANN TÖTEN UM AN DEN DRITTEN DER GESTOHLENE ZAUBERTRÄNKE ZU GELANGEN!!!)
SÜDWALLSTRASSE 2:
RAUM B: BROT/KÄSE/KLARER TRANK/GRÜNER TRANK/HÜHNERBEIN
RAUM C: 2 GOLD/FISCH/FORELLE/BROT/WEIN
RAUM D: DOLCH/TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM E: BUCH/KÄSE
RAUM F: BUCH/3 GOLD/TRUHE MIT SCHWERT
55. JTAUCHT AB & ZU EIN HÄNDLER AUF, DER VON 2 ORKS ANGEGRIFFEN WIRD. BESIEGT MAN DIE ORKS, ERHÄLT MAN VOM HÄNDLER 1 EISENBARREN & INFOS.
56. JAÜßEN 2 GOLD
DOWRSTRASSE 1:
RAUM A: SCHLEICHTRANK
RAUM B: SCHRIFTRÖLLE/KÄSE/WEIN/ALTES BROT
RAUM D: 3 GOLD/RING/HUSTENTROPFEN
RAUM E: 1 GOLD
RAUM F: 2 GOLD
RAUM H: RATTE/BUCH/TRUHENSCHLÜSSEL/WEIN/2 BIER/GIFTRANK/MENSCHENFLEISCH/KÄSE/3 GOLD/SEIL/2 SCHWERTER
57. JORK/BUCH/BIER
58. JDRACHE
59. JAÜßEN-SCHLÜSSEL-KELORNSTRASSE 1/TRUHENSCHLÜSSEL
WAFFENMEISTER:
BEFRAGEN/TRUHE ÖFFNEN/AXT KAUFEN FÜR 20 GOLD (AXT KANN AUCH GESTOHLEN WERDEN; DANN WIRD MAN ALLERDINGS FÜR DEN REST DES LEVELS VON ALLEN BARBAREN SOFORT ANGEGRIFFEN. DESWEITEREN KANN MAN DEN WAFFENMEISTER DANN AUCH NICHT MEHR BEFRAGEN!!!). DIE AXT BRAUCHT MAN UM FELD 68 (VERRÜCKTER RITTER) PASSIEREN ZU KÖNNEN (DIESEM DIE AXT GEBEN).
60. JOSTWALLSTRASSE 2:
RAUM A: PROVIAN/BRAUNER TRANK
RAUM B: HUSTENTROPFEN/TRUHENSCHLÜSSEL/TRUHE MIT 3 GOLD & BROT
RAUM C: TRUHE MIT SAVE-TRANK & BARREN
RAUM D: ORK/2 BÜCHER/NOTIZ/TRUHENSCHLÜSSEL/IN TRUHE NUR KNOCHEN!!!
RAUM E: GELBER (URIN-)TRANK/TRUHENSCHLÜSSEL/SILBERSTAUBBEUTEL/3 GOLD
61. JDRACHE/LEICHE DURCHSUCHEN: 3 GOLD
62. JAÜßEN RATTE & RÜNENSCHWERT
OSTWALLSTRASSE 1:
RAUM A: ORK/1 GOLD/HUSTENTROPFEN/KÄSE/FAULER APFEL/TRUHE MIT 1 BARREN
RAUM B: HUSTENSAFT
RAUM D: TRUHE MIT BUCH/RECHNUNG/STÄRKE-TRANK
63. JHOLANSTRASSE 1:
RAUM A: GROßMUTTER BEFRAGEN/BROT/SAVE-TRANK/PFEIFE/EINKAUFSLISTE

RAUM B: HUSTENTRANK/WUNDERTRANK/KRÄUTERTRANK/2 BIER/AMLOWENHETRANK
64. JRATTE/2 TRUHENSCHLÜSSEL
65. JBETTLER
66. JDRACHE/LEICHE DURCHSUCHEN: TRUHENSCHLÜSSEL & 3 GOLD
67. JBARBAR
68. JVERRÜCKTER RITTER: BEFRAGEN & DANN AXT GEBEN
69. JAÜßEN: 2 TRUHENSCHLÜSSEL
AVONSTRASSE 1:
RAUM A: RATTE/SCHLÜSSEL-OSTSTRASSE 4/3 GOLD
RAUM B: TRUHE MIT AMLOWENHETRANK/KÄSE/1 GOLD
RAUM C: ORK/HUSTENTROPFEN
RAUM D: KLARER TRANK/TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM E: ORK/BUCH/SAVE-TRANK/TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM F: KRÄUTERTRANK/BARREN/TAGEBUCH-BLATT/BUCH/PROVIAN
70. JAÜßEN: ORK
KELORNSTRASSE 4: RAUM A: BROT/BIER/KÄSE/3 GOLD
RAUM B: TRUHENSCHLÜSSEL/BROT
RAUM D: TRUHE MIT BRAUNER TRANK
71. JRATTE/TRUHENSCHLÜSSEL
72. JAÜßEN LEICHE DURCHSUCHEN: BIER & WEIN
ALCHEMIST: BEFRAGEN/DANN DIE GESTOHLENE ZAUBERTRÄNKE VON DEN 3 (GETÖTETEN) KAPUZENMÄNNERN DEM ALCHEMISTE GEBEN.
73. JRATTE/SCHLÜSSEL-OSTSTRASSE 3
74. JAÜßEN: FRAU BEFRAGEN
KELORNSTRASSE 1:
RAUM A: ORK
RAUM C: WUNDERTRANK/STÄRKETRANK/GRÜNER TRANK/BARREN/TRUHENSCHLÜSSEL
RAUM D: APFELWEIN
RAUM E: HÜHNERCHEN/HUSTENTROPFEN
RAUM F: TRUHENSCHLÜSSEL/BARREN/GRÜNER TRANK/TRUHE MIT LEEREM GLAS
RAUM G: 3 GOLD/HUSTENTROPFEN/KRÄUTERTRANK/2 WEIN/GELBER TRANK
75. J2 ORKS/2 GOLD
76. JSCHMIED:
BEFRAGEN/5 EISENBARREN GEBEN FÜR INFORMATION ÜBER DAS PASSWORT. DER NEBENRAUM IST UNINTERESSANT.
77. JOSTSTRASSE 6:
RAUM A: HUSTENTROPFEN/BRAUNER TRANK
RAUM B: KRÄUTERTRANK/TRUHENSCHLÜSSEL/NOTIZ/TRUHE MIT 3 PFEIFEN/RING
RAUM C: TRUHE MIT 3 GOLD & GOLDSTAUBBEUTEL
RAUM D: SAVE-TRANK/2 TRUHENSCHLÜSSEL/STÄRKETRANK
RAUM E (BIERGARTEN): 3 GOLD/GOLDSTAUBBEUTEL/2 TRUHENSCHLÜSSEL/SEHR VIEL PROVIAN
78. JOSTSTRASSE 3:
RAUM A: SCHWERT
RAUM B: 2 HÜHNERCHEN/HÜHNERBEIN
79. JSÜDWALLSTRASSE 1:
RAUM A: SILBERSTAUBBEUTEL/GOLDSTAUBBEUTEL/3 GOLD/WEIN
RAUM B: 2 GOLD
RAUM C: HUSTENTROPFEN

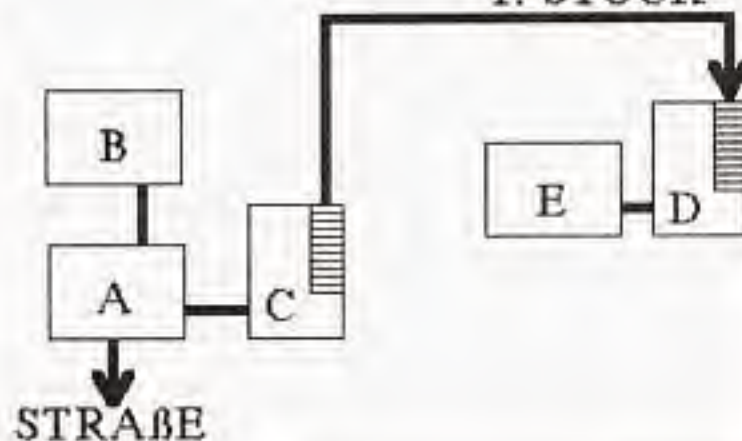
6.) WESTSTRAßE 1:

1. STOCK



19.) STENORSTRAßE 4:

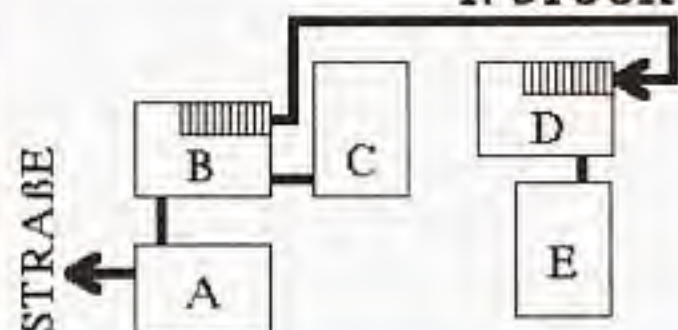
1. STOCK



DARKMERE-LEVEL 1

22.) OSTSTRAßE 1:

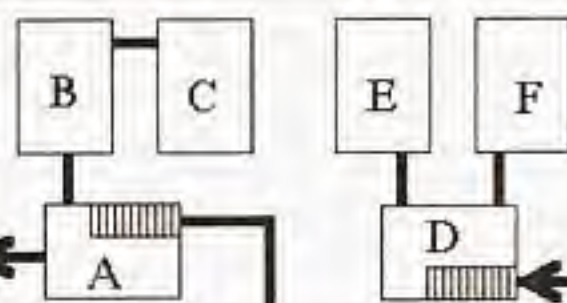
1. STOCK



54.) SÜDWALLSTRAßE 2:

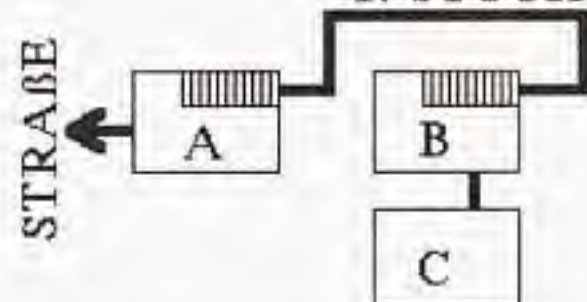
STRASSE

1. STOCK



79.) SÜDWALLSTRAßE 1:

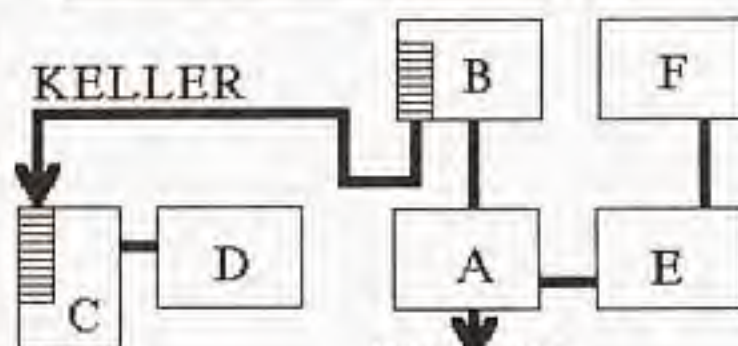
1. STOCK



62.) OSTWALLSTRAßE 1:

KELLER

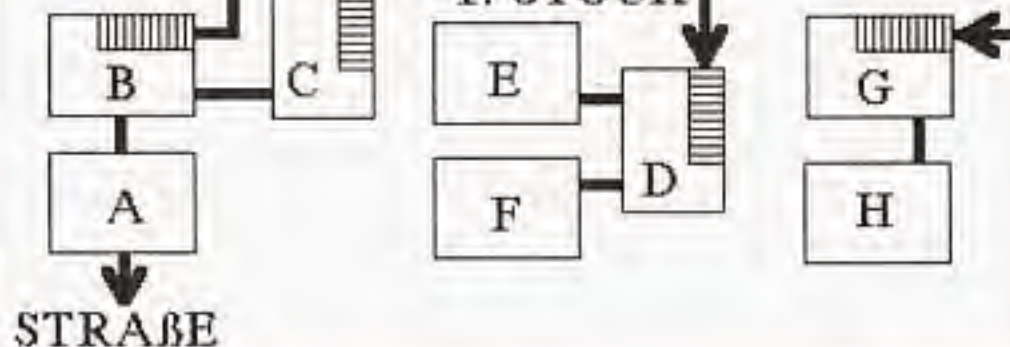
STRASSE



56.) DOWRSTRAßE 1:

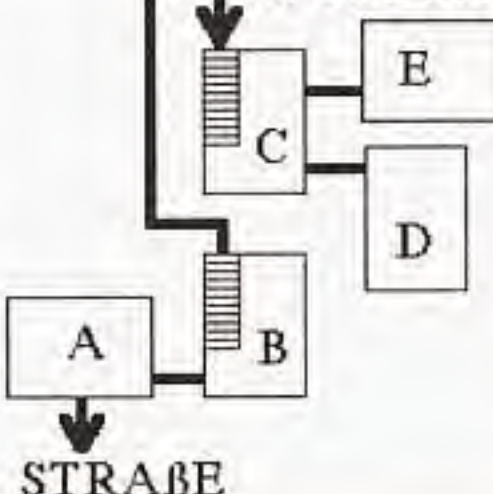
KELLER

1. STOCK

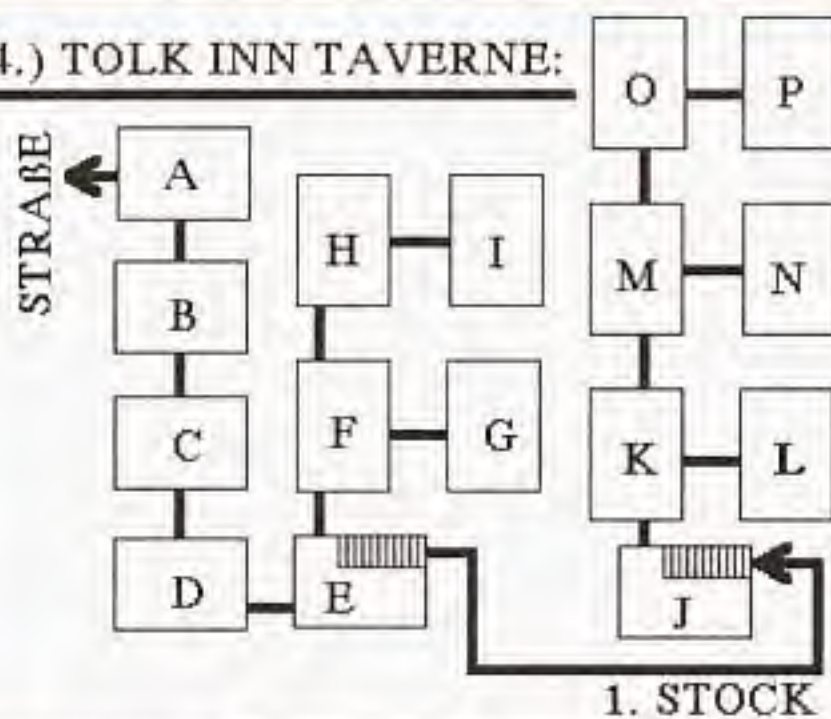


60.) OSTWALLSTRAßE 2:

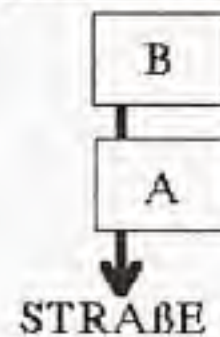
1. STOCK



24.) TOLK INN TAVERNE:

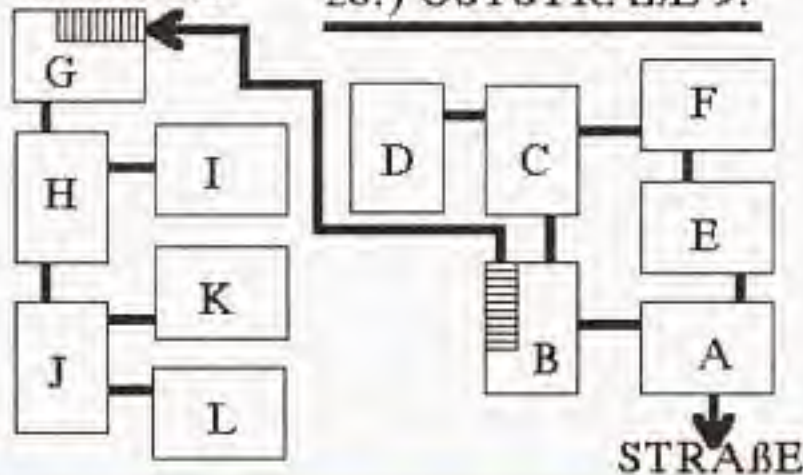


32.) HOLAN-
STRABE 1:

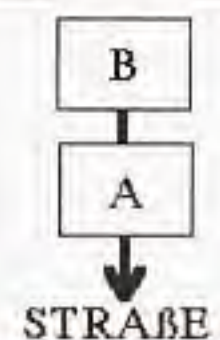


1. STOCK

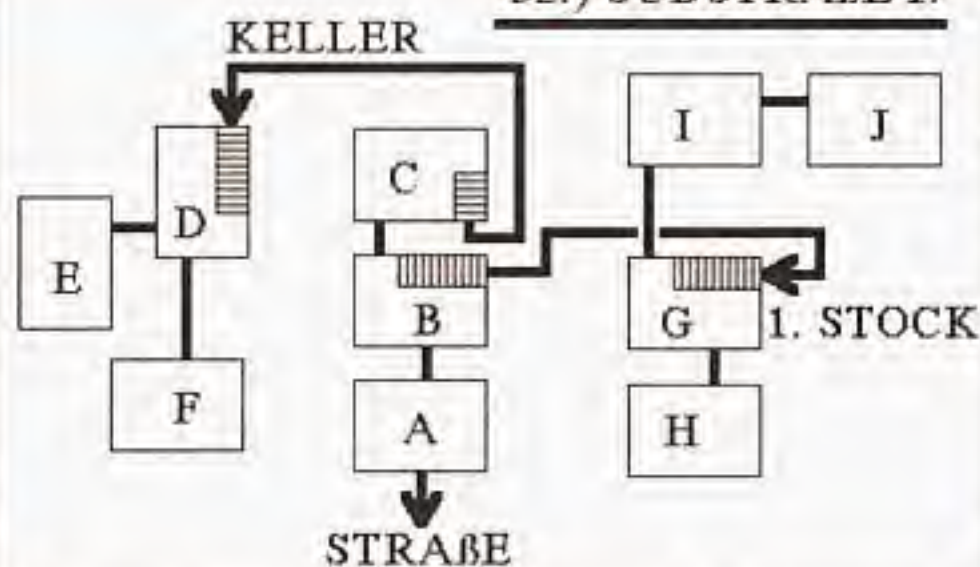
28.) OSTSTRABE 9:



31.) TEMPEL:

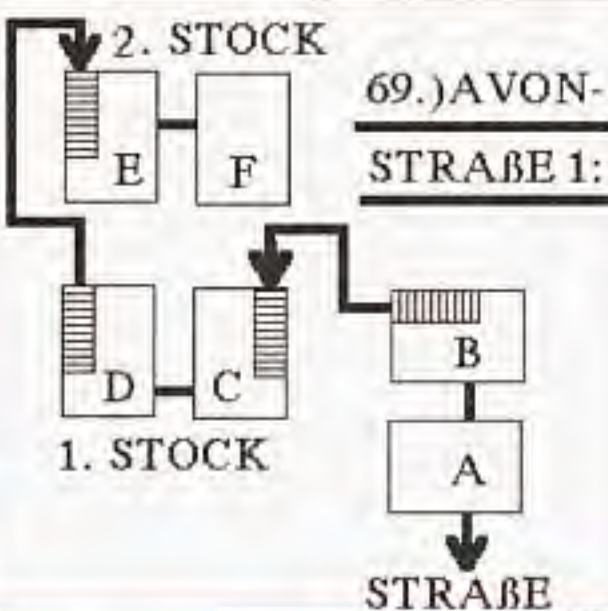


52.) SÜDSTRABE 1:

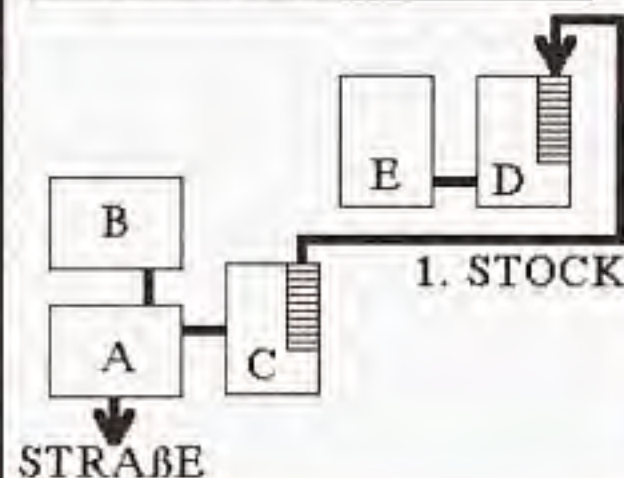


2. STOCK

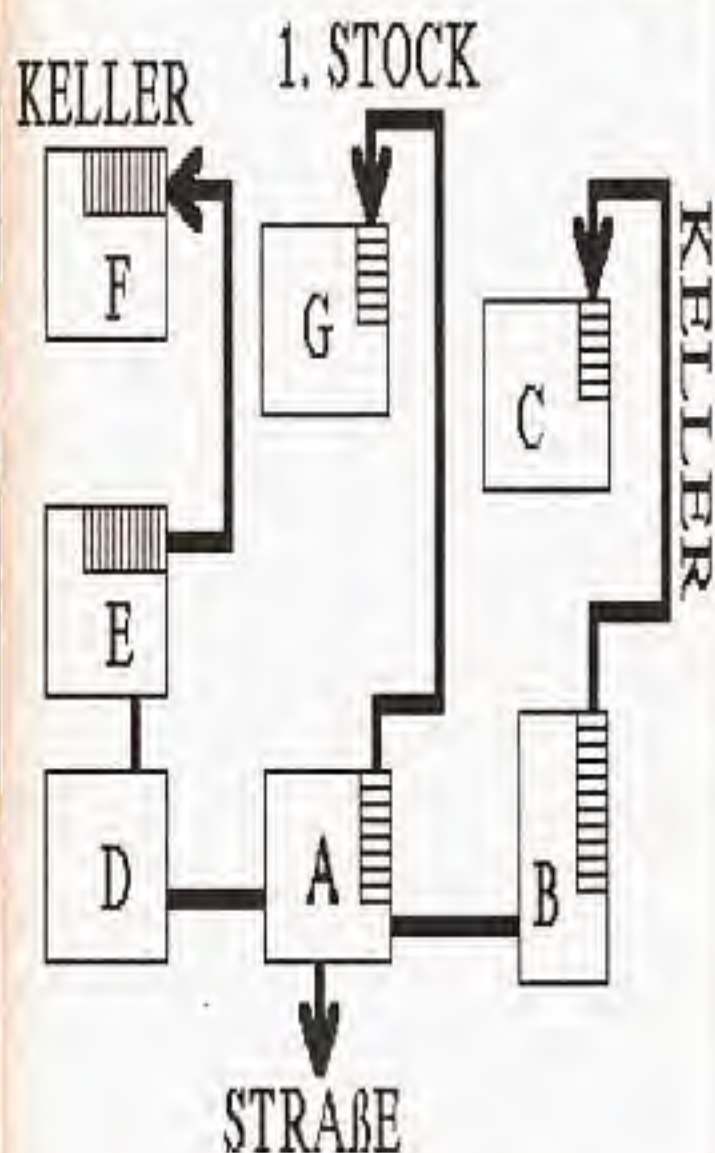
69.) AVON-
STRABE 1:



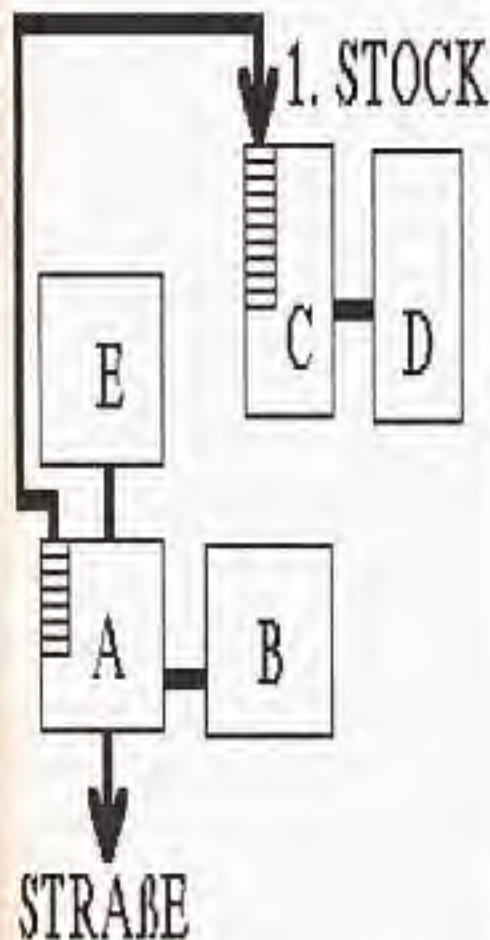
70.) KELORNSTRABE 4:



74.) KELORNSTRASSE 1:



77.) OSTSTRASSE 6:



78.) OST- STRASSE 3:



Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen

Der Versand erfolgt per Nachnahme o. per Vorkasse ab 9,- + Nachnahme u. +Zahlgartengebühr

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des Monats

TEL.: 07731/12248
FAX.: 07731/69755

Bestellannahme von 9⁰⁰ - 18⁰⁰

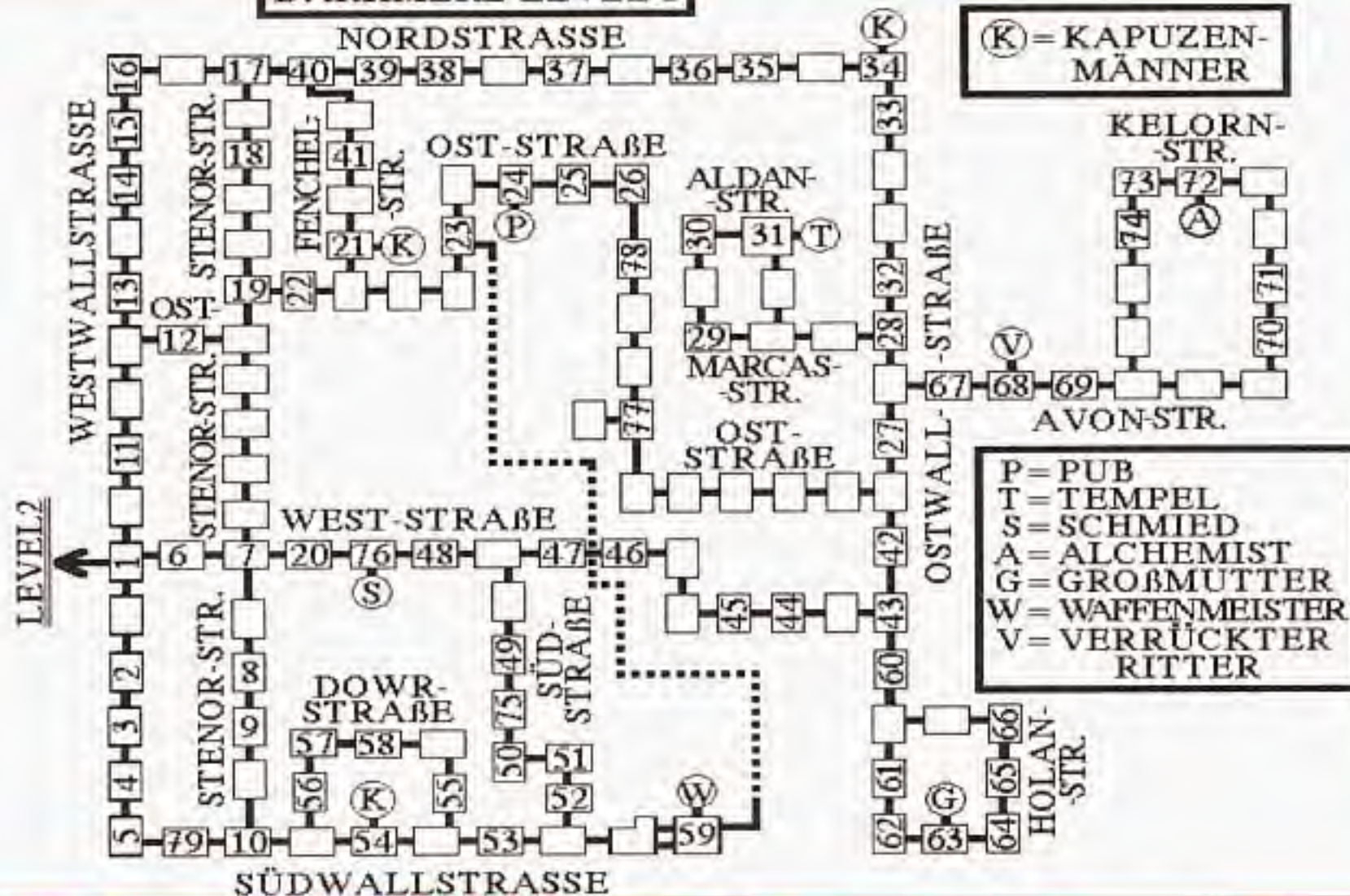
Versand in Sicherheitsverpackung zuzüglich 2,- DM

Inh. M. Böcker
FLEISCHER
VORBEHALTEN

JUDGMENT DAY
Hauptstr. 2
78224 SINGEN

AMIGA 500		AMIGA 1200		CD32	
1089 DV	64,90	1089 DV	64,90	7 Gates of Jambala	59,90
Anstoss DV	64,90	Airbuckys EV	64,90	Alfred Chicken	59,90
Anstoss-World Cup Edition DV	59,90	Alien Breed II DA	54,90	Alien Breed I Quenk	59,90
Alien 3 DA	47,90	Alfred Chicken DA	49,90	Arabian Nights	47,90
Alien Breed II DA	47,90	Anstoss DV	64,90	Arcade Pool	59,90
Apocalypse DA	47,90	Anstoss-World Cup Edition DV	54,90	Banshee	54,90
Armageddon 2 DA	47,90	Arcade Pool DA	29,90	BatBoat	59,90
Aufschwung Ost DV	54,90	Banshee DV	54,90	BatBoat	49,90
Battle Isle Data Disk 2 DV	47,90	Body Blows DA	39,90	BatBoat	59,90
Beneath a steel sky DV	59,90	Body Blows Galactic DA	54,90	Beavers	59,90
Benefactor DA	47,90	Brian the Lion DA	49,90	Brian the Lion	44,90
Big Four DV	59,90	Bubble & Squash DA	54,90	Brutal Sports Football	59,90
Body Blows Galactic DA	47,90	Bundesliga Manager Hatrick DV	74,90	Bubble & Squash	59,90
Brian the Lion DA	47,90	Burning Rubber DA	59,90	Cannon Fodder	59,90
Bubbain Stix DA	47,90	Burndown DV	65,90	Castle II	64,90
Bump'n Bum DA	53,90	Chaos-Engine DA	47,90	Chambers of Shaolin	59,90
Bundesliga Manager Hatrick DV	74,90	Chaos-Engine DV	47,90	Chaos-Engine	59,90
Chaos-Engine DA	47,90	Christoph Kolumbus DV	74,90	Chuck Rock	39,90
Civilization DV	74,90	Civilization DV	69,90	Chuck Rock II	59,90
Cool Spot DA	53,90	D-Generation DA	35,90	D-Generation	49,90
Crazy Sports Football DA	53,90	Dangerous Streets DA	54,90	Dangerous Streets	59,90
Christoph Kolumbus DV	72,90	Darkware (Enhanced) DA	59,90	Deep Core	47,90
D-Day EV	59,90	Dennis DA	49,90	Der Clou	59,90
Darkware DA	59,90	Der Clou DV	69,90	Dennis	59,90
Das Schwarze Auge DV	74,90	Diggers DV	69,90	Disposable Hero	59,90
Death of Glory DV	79,90	Donk DA	49,90	Donk	59,90
Der Patrizier DV	64,90	Dreamweb DV	69,90	Elite II-Frontier	64,90
Der Clou DV	69,90	Dynatech DV	54,90	Emerald Mines	54,90
Die Box-Volume 1 DV	64,90	Falman DA	54,90	Fields of Glory	64,90
Disposable Hero DA	47,90	Fields of Glory DV	69,90	Fire and Ice	59,90
Dreamweb DV	69,90	Gunship 2000 DV	69,90	Fireforce	59,90
Dune II EV	53,90	Hanse DV	47,90	Fly Herder	49,90
Eishockey Manager DV	72,90	Heimdall 2 DV	69,90	Fury at the Furies	59,90
Elite II-Frontier DV	53,90	Impossible Mission 2025 DV	69,90	Global Effect	69,90
Elthania DA	47,90	Int. Golf Championship DA	54,90	Guardian	59,90
Empire Soccer DA	53,90	Int. Sensible Soccer DA	39,90	Gunship 2000	59,90
F1 DA	59,90	Ishar DA	59,90	Heimdall 2	69,90
Falman DA	47,90	Ishar II DV	54,90	Humans 1+2	59,90
Fire and Ice DA	47,90	Ishar III DV	64,90	Impossible Mission	59,90
Fields of Glory DV	69,90	James Pond 3 DA	69,90	Int. Sensible Soccer	49,90
Flashback DV	59,90	Jetstrike DA	54,90	Int. Karate Plus	49,90
Gladius DA	53,90	Jurassic Park DA	59,90	James Pond 3	59,90
Global Gladiators DA	47,90	Kick Off 3 DA	47,90	Jetstrike	54,90
Goblins 3 DA	64,90	Manchester United Prem. I. DA	59,90	John Barnes Football	49,90
Hanse DV	47,90	Morph DA	59,90	Kid Chaos	64,90
Hired Guns DV	59,90	Naughty Ones DA	49,90	Labyrinth of Time	54,90
Impossible Mission 2025 DV	69,90	Nigel Mansell DA	64,90	Last Ninja 3	44,90
Innocent until caught DV	64,90	Oskar DA	47,90	Legacy of Soraci	59,90
Ishar 3 DV	64,90	Overkill DA	47,90	Lemmings	49,90
Jurassic Park DA	49,90	Out to Lunch DA	54,90	Liberation	59,90
K240 DA	59,90	Penhouse Hot Numbers DA	59,90	Lost Vikings	59,90
Kick Off 3 DA	47,90	Pinball Fantasies DA	54,90	Lobster Trilogy	54,90
Kings Quest 6 DV	69,90	Robocod DA	29,90	Mean Arenas	47,90
Legacy of Soraci DA	47,90	Robinsons Requiem DV	64,90	Microcosm	49,90
Lemmings 2 DA	59,90	Rüsselheim (Detroit) DV	63,90	Morph	47,90
Lucar Arts Classic Adventure DV	77,90	Ryder Cup DA	64,90	Myth	44,90
Micro Machines DA	47,90	Sabre Team DA	54,90	Naughty Ones	59,90
Monopoly DA	53,90	Seek & Destroy (Enhanced) DA	49,90	Nick Faddo Golf	59,90
Mr. Nutz DA	47,90	Second Samurai DA	64,90	Nigel Mansell	64,90
Perihelion DA	53,90	Sim Life DV	79,90	Out to Lunch	49,90
Pinball Compilation DA	59,90	Simon the Sorcerer DV	74,90	Overkill (Lunar-C)	54,90
Pizza Connection DV	78,90	Skidmarks (Enhanced) DA	49,90	Pinball Fantasies	59,90
Rings of Medusa Gold DV	69,90	Sleepwalker DA	59,90	Pinball Fantasies	59,90
Robinsons Requiem DV	64,90	Soccer Kid DA	59,90	Pinball Fantasies	59,90
Ruff'n Tumble DA	47,90	Star Trek DV	69,90	Pinball Fantasies	59,90
Rüsselheim DV	63,90	Stratagem EV	69,90	Pinball Fantasies	59,90
Second Samurai DA	59,90	Super Starlord DA	59,90	Pinball Fantasies	59,90
Sim Classics DV	69,90	Theme Park DV	69,90	Pinball Fantasies	59,90
Simon the Sorcerer DV	67,90	Total Carnage DA	59,90	Pinball Fantasies	59,90
Skidmarks DA	47,90	Tornado DV	79,90	Pinball Fantasies	59,90
Soccer Kid DA	59,90	Transactica DA	64,90	Pinball Fantasies	59,90
Software Manager DV	65,90	Trois DA	29,90	Pinball Fantasies	59,90
Space Legends DV	65,90	U.F.O.-Enemy Unknown DV	69,90	Pinball Fantasies	59,90
Starford DV	69,90	Wembley Int. Soccer DA	59,90	Pinball Fantasies	59,90
Syndicate DV	59,90	Whales Voyage DV	59,90	Pinball Fantasies	59,90
Team 17 Collection DA	59,90	Zool DA	49,90	Pinball Fantasies	59,90
Turican 3 DA	49,90	Zool II DA	49,90	Pinball Fantasies	59,90
Universe DV	55,90	Die mit einem * gekennzeichneten		Pinball Fantasies	59,90
Walker DA	59,90	Amiga CD-32 Titel laufen mit dem		Pinball Fantasies	59,90
Wunderdog DA	49,90	Overdrive CD System für den		Pinball Fantasies	59,90
		Amiga 1200		Pinball Fantasies	59,90

DARKMERE-LEVEL 1



LEVEL 2

Legende DARKMERE LEVEL 2:

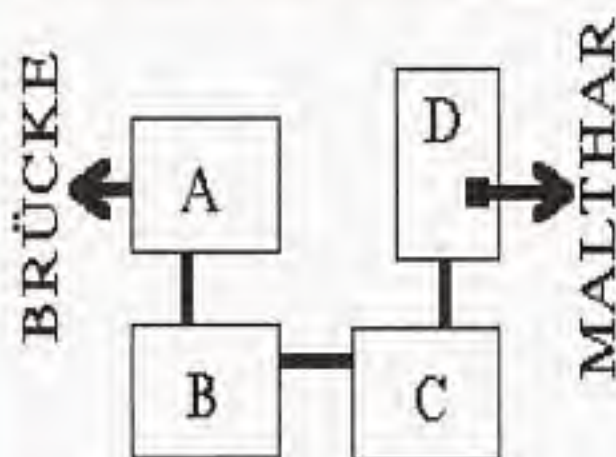
1. 1/2 HASEN
2. 1 TRUHENSCHLÜSSEL/STÄRKETRANK/2 GOLD
3. WEG ZU FELD 4: DAZU MIT SCHWERT AUF DEN SCHÄDEL EINSCHLAGEN, DER „VERPUFFT“ DANN & DER WEG IST FREI!!!
4. TAGEBUCHSEITE 1
5. 1 SPINNE/4 GOLD/BIER
6. 1/2 HASEN/1 GOLD
7. 1/2 HASEN/SAVE-TRANK/2 GOLD/OGER
8. JUNTOTER (IM TOTEN WINKEL MEIST LINKS-NAHERN)/2 GOLD/TRUHENSCHLÜSSEL
9. JOGER
10. JORK/BIER/TRUHENSCHLÜSSEL
11. HASE
12. SPINNE
13. BRÜCKENWÄCHTER (10 GOLD BRÜCKENZOLL ZUM PASSIEREN)
14. WIEDER SCHÄDEL AN BODEN ZERTRÜMMERN ZUM FRIELEGEN VON GEHEIMPfad
15. TAGEBUCHSEITE 9
16. 1/2 HASEN
17. 1/2 TRUHENSCHLÜSSEL/SAVE-TRANK/BIER/3 GOLD
18. JOGER/2 BIER
19. 1/2 HASEN/TRUHE MIT SCHLEICHTRANK
20. JUNTOTER/HASE/TAGEBUCHSEITE 10/2 GOLD/SILBERSTAUBBEUTEL
21. 1 SPINNE/1 GOLD
22. JUNTOTER/3 GOLD
23. JORK/2 GOLD/STÄRKETRANK/HÜHNCHEN/TRUHENSCHLÜSSEL/3 SILBERSTAUBBEUTEL
24. JORK/2 GOLD
25. TAGEBUCHSEITE 11
26. 1 SPINNE/3 GOLD/STÄRKETRANK
27. JUNTOTER/1 GOLD
28. HASE
29. 1 SPINNE/BARREN/TRUHENSCHLÜSSEL/FISCH/5 SILBERSTAUBBEUTEL
30. JUNTOTER
31. BRÜCKENWÄCHTER (10 GOLD BRÜCKENZOLL)
32. 1 SPINNE/1 GOLD
33. TAGEBUCHSEITE 6

34. JOGER/SAVE-TRANK/3 GOLD
35. BRÜCKENWÄCHTER/SAVE-TRANK/TRUHENSCHLÜSSEL/STEIN MIT INSCRIFT
36. JUNTOTER/BARREN
37. HASE
38. 1/2 HASEN/1 GOLD
39. HÜHNCHEN
40. BRÜCKENWÄCHTER (10 GOLD BRÜCKENZOLL)
41. 1 WASSERNYPHE-BEFRAGEN/HEILT EVENTUELLE WUNDEN/FISCH
42. 1/2 SILBERSTAUBBEUTEL/2 FISCHE/TRUHENSCHLÜSSEL/KÄSE/2 GOLD/TRUHE MIT TAGEBUCHSEITE 7
43. JUNTOTER/1 HASE/TAGEBUCHSEITE 8
44. JORK/2 HASEN/EINGANG ZUM ELBENDORF (EVENTUELL AN DIESER STELLE ABSAVEN, DA DIE SPINNEN IM DORF HARTE GEGNER SIND!!!!!!)
45. 1 SPINNE
46. 1 SPINNE
47. 1 SAVE-TRANK
48. 1 SPINNE
49. 1 SPINNE
50. 1 SCHLEICHTRANK
51. JORK
52. 1 DEM GROßVATER-BEFRAGEN, TEILT ZAUBERSPRUCH MIT
53. 1/2 SPINNEN (KANN MAN BEKÄMPFEN-HART!!-ODER PROVANT WIE ZUM BEISPIEL HASEN HINWERFEN, DANN VERSCHWINDET PRO HASE 1 SPINNE)
54. 1/2 SPINNEN/WEG ZU FELD 55 VON SPINNEN-NETZ VERSPERRT, DIESES ZERSTÖREN DURCH EINIGE SCHWERTSCHLÄGE (NETZ „BLITZT“ BEI TREFFER KURZ AUF).
55. 1 SPINNE
56. 1 SPINNE
57. 1 SPINNE
58. 1 DRACHENFRIEDHOF-KNOCHEN MITNEHMEN !!!
59. JORK
60. 1/2 SPINNEN/TAGEBUCHSEITE 2/4 GOLD
61. 1 SPINNE
62. 1/1 GOLD
63. 1 SCHÄDEL AUF DEM WEG ZERTRÜMMERN

64. TAGEBUCHSEITE 5
65. JOGER
66. JUNTOTER/1 GOLD
67. 1/2 WEIßE PILZE (ESSBAR/PROVANT)
68. 1/2 WEIßE PILZE
69. JUNTOTER
70. TAGEBUCHSEITE 4/HASE
71. JOGER/FISCH/TRUHE MIT BARREN
72. 1/2 WEIßE PILZE/TRUHE MIT SAVE-TRANK
73. JUNTOTER/3 GOLD
74. JORK
75. JORK/BIER
76. JORK/2 HASEN/2 HÜHNCHEN/2 GOLD/STÄRKETRANK
77. JORK/HASE/WEIN/SILBERSTAUBBEUTEL/KÄSE/STÄRKETRANK/3 GOLD/HÜHNCHEN/BROT
78. 1 HASE
79. JUNTOTER
80. JORK/KRÄUTERTRANK/SCHLEICHTRANK/SILBERSTAUBBEUTEL
81. JORK
82. HASE/TAGEBUCHSEITE 12
83. HASE
84. HASE
85. PILZNYPHE/PILZPRINZESSIN: ERSCHEINT ERST, NACHDEM MAN BEI MALTHAR (FELD 99) WAR, DANN LÄßt SIE SICH BEFRAGEN UND VERLANGT ALS GEGENLEISTUNG FÜR DAS STÜCK PILZ DIE BEFREIUNG IHREN SCHWESTERN, NUN AUF FELD 108 DIE ORKS TÖTEN UND DANN ZURÜCKKEHREN & STÜCK PILZ ENTGEGENNEHMEN.
86. JOGER
87. TAGEBUCHSEITE 13
88. JORK/HÜHNCHEN
89. STEINKREIS (SIEHE UNTER PUNKT 99): KAHNCHEN
90. 1 SPINNE
91. HASE
92. 4 KLARE TRÄNKE
93. BRÜCKENWÄCHTER (10 GOLD BRÜCKENZOLL)
94. JORK/TAGEBUCHSEITE 14
95. 1 SPINNE/BIER/STÄRKETRANK

96. HASE
97. HASE
98. JEINHORN: NACHDEM (!!!) MAN BEI MALTHAR (FELD 99) WAR, ERSCHEINT HIER DAS EINHORN. MAN WIRD BEAUFTRAGT DEN NÄCHSTBESTEN ORK ZU TÖTEN (z.B. FELD 94/DAZU EINIGE MALE IN DIESES FELD HINEIN- & HINAUSLAUFEN). DANACH ZUM EINHORN ZURÜCKKEHREN & DAS HORN ERHALTEN.
99. TREIBSAND/EINGANG ZU MALTHAR'S BURG: IM INVENTAR "SPRECHEN" ANWÄHLEN, DEN ZAUBERSPRUCH VOM GROßVATER AUFSAGEN, DIE ZUGBRÜCKE SENKT SICH UND MAN KANN DIE BURG BETRETEN.
- INNEN:
- RAUM A: WEIN/FISCH/STÄRKETRANK/BUCH
- RAUM B: STÄRKETRANK
- RAUM C: DRACHENBUCH
- RAUM D: STÄRKETRANK/MALTHAR DER MAGIER FÜR MALTHAR SIND 3 SACHEN ZU BESORGEN:
- 1.) DRACHENKNOCHEN (FELD 58)
- 2.) HORN VOM EINHORN (FELD 98)
- 3.) STÜCK PILZ VOM THRON DER PILZPRINZESSIN (FELD 84)
- HAT MAN DIE 3 SACHEN BESORGT, WIRD MAN ZUM STEINKREIS (FELD 89) GESCHICKT. DORT SAGT MAN SEINEN ZAUBERSPRUCH UND WIRD ZU FELD 109 VERSSETZT. VON DA AUS BEGIBT MAN SICH ZUM TOTENKOPFTOR, WELCHES DER ÜBERGANG ZU LEVEL DREI IST.
100. HASE
101. JOGER/HASE/2 TRUHEN MIT JE 1 SCHLEICH-TRANK
102. 1/3 HASEN/3 WEIßE PILZE
103. JORK
104. HASE/TAGEBUCHSEITE 3
105. JUNTOTER
106. JORK
107. JORK
108. 1/2 ORKS/STÄRKETRANK/3 GOLD/HÜHNCHEN/SAVE-TRANK
109. GEGEN-STEINKREIS
110. 1/2 ORKS
111. TOTENKOPF-TOR: EINGANG ZU LEVEL DREI

LEVEL 2- MALTHAR'S BURG:



VON MALTHAR ERHÄLT MAN
DEN AUFTRAG FOLGENDES
ZU BESORGEN:

- 1.) DRACHENKNOCHEN VOM
DRACHENFRIEDHOF (FELD 58)
- 2.) STÜCK PILZ VOM THRON DER
PILZPRINZESSIN (FELD 84)
- 3.) DAS HORN DES EINHORNS
(FELD 98)

- 2.1) DIE PILZPRINZESSIN WIEDERUM VERLANGT
ZUERST DIE BEFREIUNG IHRER GEFANGENEN SCHWESTERN
AUS DEN HÄNDEN DER ORKS (FELD 108).
- 3.1) DAS EINHORN FINDET MAN AUF FELD 98 TÖDLICH
VERLETZT VOR UND TRENNT SICH VON SEINEM HORN
ERST, WENN MAN ES (DAS EINHORN) GERÄCHT HAT,
INDEM MAN KURZ ZURÜCKLÄUFT UND DEN NÄCHST-
BESTEN ORK TÖTET, DER EINEM ÜBER DEN WEG LÄUFT
(Z.B. FELD 94).

HAT MAN ALL DIESE AUFGABEN ERFÜLLT, WIRD MAN VON
MALTHAR ZUM STEINKREIS GESCHICKT (FELD 89), SPRICHT
DAS ZAUBERWORT ("REDEN") UND LANDET AUF FELD 109.

ESSER SOFT KÖLN

Wir überzeugen durch Service!

Inh. Ulrike Strebel

Banshee 1200	DA	49.90	Lollypop	DA	62.90	UFO AGA	DV	69.90
Beneath a Steel Sky	DV	59.00	Lords of Realm	DV	63.90	Universe	DV	56.90
Bump'n'Burn (auch AGA)	DA	56.90	Mad News	DV	69.90	Zeppelin	DV	67.90
Bundesliga Manager Hatrick	DV	79.90	Oldtimer AGA	DV	69.90*	Zonked	DA	46.90*
Cannon Fodder 2	DA	63.90	Otto Rebagel's World Soccer	DV	63.90	+ CD32 + CD32 + CD32 +		
Chartbreaker	DV	62.90	Pizza Connection	DV	76.00	Bubble + Squeak	DA	64.90
Delphine Classic Collection	DA	57.90	Reunion	DV	63.90	Castles 2: Siege + Conquest	EV	58.90
Der Clou	DV	65.90	Rise of the Robots (auch AGA)	DA	69.90	Fields of Glory	DV	63.90
Die Box, Vol.1	DV	49.90	Ruff & Tumble	DA	49.90	Guardian	EV	69.90
Doppelpass (auch AGA)	DV	79.90	S.U.B.	DV	54.90	Litil Divil	EV	64.90
Dreamweb AGA	DV	69.90	Sim City 2000 AGA	DV	79.90	Rise of the Robots	DA	63.90
Fields of Glory (auch AGA)	DV	69.90	Sim Classics (Samp)	DV	69.90	Sensible Soccer International	DV	49.90
Fifa Soccer International	DV	56.90	Simon the Sorcerer	DV	67.90	Top Gear 2	DA	58.90
Fight of the Amazon Queen	DV	79.90	Skat Royal	DV	43.50	UFO	DV	64.90
Hanse DeLuxe (auch AGA)	DV	42.00	Star Crusader	DV	63.90*	Amiga CD - ROM auf Anfrage!		
Jungle Strike	DA	58.90	TFX AGA	DA	69.90	Spieler A500/A1200/CD32/ Amiga CD		
K240 Utopia II	DA	59.00	Theme Park	DV	59.90	Anwendersoftware + Zubehör		
Kid Chaos	DV	69.90	Theme Park AGA	DV	67.90	GESAMTLISTE anfordern!		
Kings Quest 6	DV	62.90	Top Gear 2 (auch AGA)	DA	49.90			
Lemmings 3	DA	57.00	Tower Assault	DA	39.90			

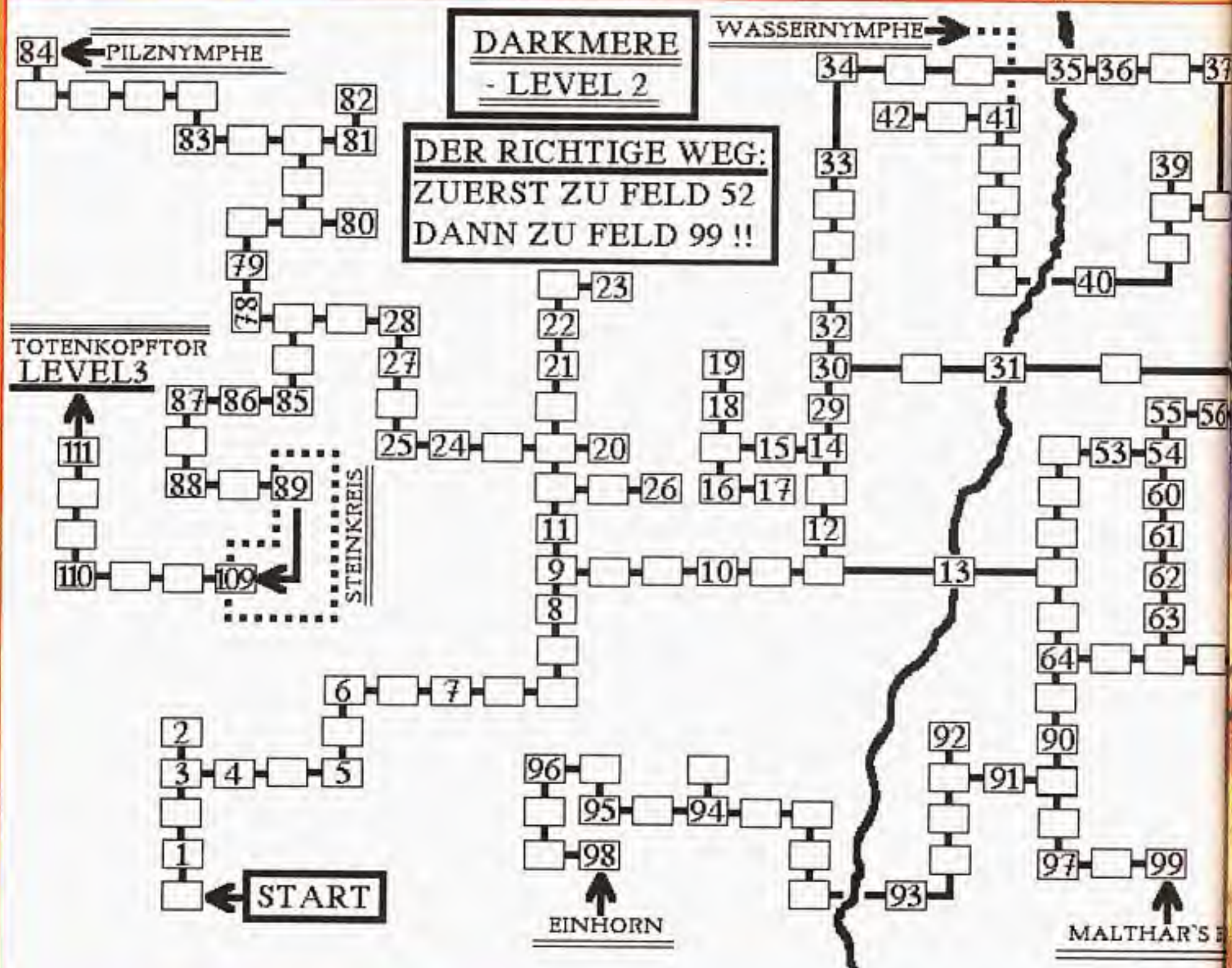
Ebenfalls im Angebot:
Software für andere Systeme
Liste anfordern!

+++ ZUBEHÖR +++	
Leerdisketten DD 10er	7.30
Leerdisketten DD 100er	70.00
Externes Laufwerk	129.50
Internes Laufwerk A500	119.50
512 KB für A500	55.00
1 MB für A600 intern	104.50
2 MB für A500	265.50
Joypad Honeybee Prof. CD32	43.50
Blitz Basic 2 V1.9 (neu)	DV 229.00
DirWork 2.1	DV 109.00
Mathematik leicht gemacht-Amiga-CD	58.90
Maxon Tools	89.90
Steuer Fuchs 94 Prof.	DV 69.90
Turbo Calc V3.0	DV 199.90

ESSER - SOFT KÖLN
Adrian-Meller-Str.10
50859 Köln

Vertriebskosten: Bei Vorzugs Post DM 7.50 / bei Vorzugs UPS DM 9.00
NN Post DM 10.50 / NN UPS DM 12.00 / Ansonsten nur Vorzugs per Schick DM 17.00
Die Software ist DM 350,- Bestellwert (keine Versandkosten im Ausland).
Preisänderungen ohne Mitteilung vorbehalten.
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten.

Telefon : 0221 / 50 50 68
Telefax : 0221 / 50 83 10
BTX : ESSER#SOFT



LEVEL 3

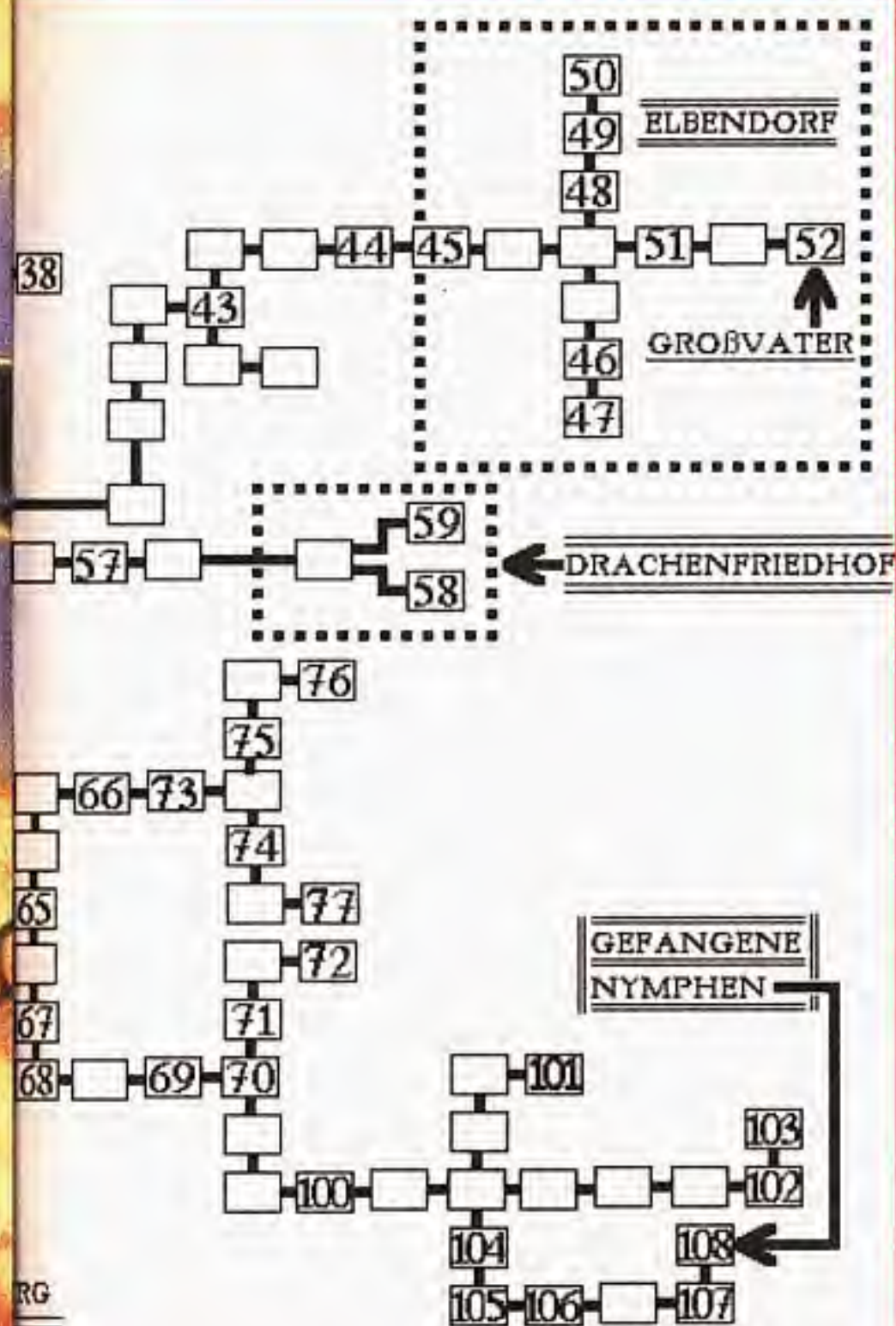
Legende DARKMERE-LEVEL DREI:

1.) BIER/FLEISCH/1 GOLD/SCHLÜSSEL
2.) RATTE/KÄSE
3.) UNTOTER (IN DIESEM LEVEL LIEGT BEI ALLEN UNTOTEN DER TOTE WINKEL VON DEM MAN SICH INHNEN NÄHERN SOLLTE, AUF DER LINKEN SEITE)
4.) JORK/BIER
5.) BIER/FLEISCH/BROT
6.) JORK
7.) JORK
8.) JORK/2 GOLD
9.) BIER/SCHLEICHTRANK/3 BIER/STÄRKETRANK
10.) BIER/FLEISCH/STÄRKETRANK/KÄSE
11.) SPINNE/BIER
12.) BIER
13.) BIER
14.) 2 ORKS/BROT/BIER
15.) SPINNE
16.) 3 SCHLÜSSEL/3 GOLD/STÄRKETRANK
17.) BADEZIMMER/LATRINE-JORK

18.) FLEISCH/KÄSE/SCHLEICHTRANK/19.16 GOLD/SAVE-TRANK
20.) BIER/SCHLEICHTRANK/BROT/FLEISCH/KÄSE
21.) RATTE
22.) JOGER/SCHLÜSSEL
23.) UNTOTER
24.) 2 BIER
25.) JORK
26.) RATTE
27.) UNTOTER
28.) BIER
29.) SPINNE
30.) 5 BIER
31.) SCHLEICHTRANK/2 BIER/BROT/KÄSE
32.) BIER
33.) UNTOTER/SAVE-TRANK
34.) JORK
35.) FLEISCH/SAVE-TRANK
36.) JORK/BROT
37.) SPINNE
38.) KÄSE

39.) BIER
40.) BROT/FLEISCH/STÄRKETRANK
41.) 2 ORKS/2 BIER/BROT/KÄSE/FLEISCH/4 GOLD/3 SCHLÜSSEL
42.) SPINNE/BIER/3 GOLD/SCHLÜSSEL
43.) BIER/SCHLEICHTRANK/4 GOLD
44.) JORK/SCHLÜSSEL
45.) SAVE-TRANK/2 FLEISCH
46.) BIER
47.) SCHLÜSSEL
48.) JORK/SCHLÜSSEL
49.) JORK/3 BIER/SCHLÜSSEL
50.) SPINNE/FLEISCH
51.) 2 BIER/SCHLEICHTRANK/KÄSE/BROT
52.) SPINNE/BIER/2 BROT/SCHLEICHTRANK
53.) 1 GOLD
54.) 2 BIER
55.) JORK/SCHLÜSSEL
56.) UNTOTER
57.) RATTE/2 SCHLÜSSEL/STÄRKETRANK/SCHLEICHTRANK/3 GOLD

58.) 3 GOLD
59.) RATTE
60.) RATTE/BIER
61.) FLEISCH/2 SCHLÜSSEL
62.) JOGER
63.) BIER
64.) SPINNE
65.) JORK/6 GOLD/BIER
66.) JOGER
67.) BIBLIOTHEK: 2 BIER/BUCH LESEN
68.) RATTE/BIER
69.) FLEISCH/KÄSE
70.) JOGER/3 GOLD
71.) SPINNE
72.) BIER
73.) JORK
74.) JORK/BROT
75.) GANG ZUR KLUFF: UNTOTER
76.) DIE KLUFF: JOGER & BROT
77.) JORK/1 GOLD
78.) JORK/BIER
79.) JORK

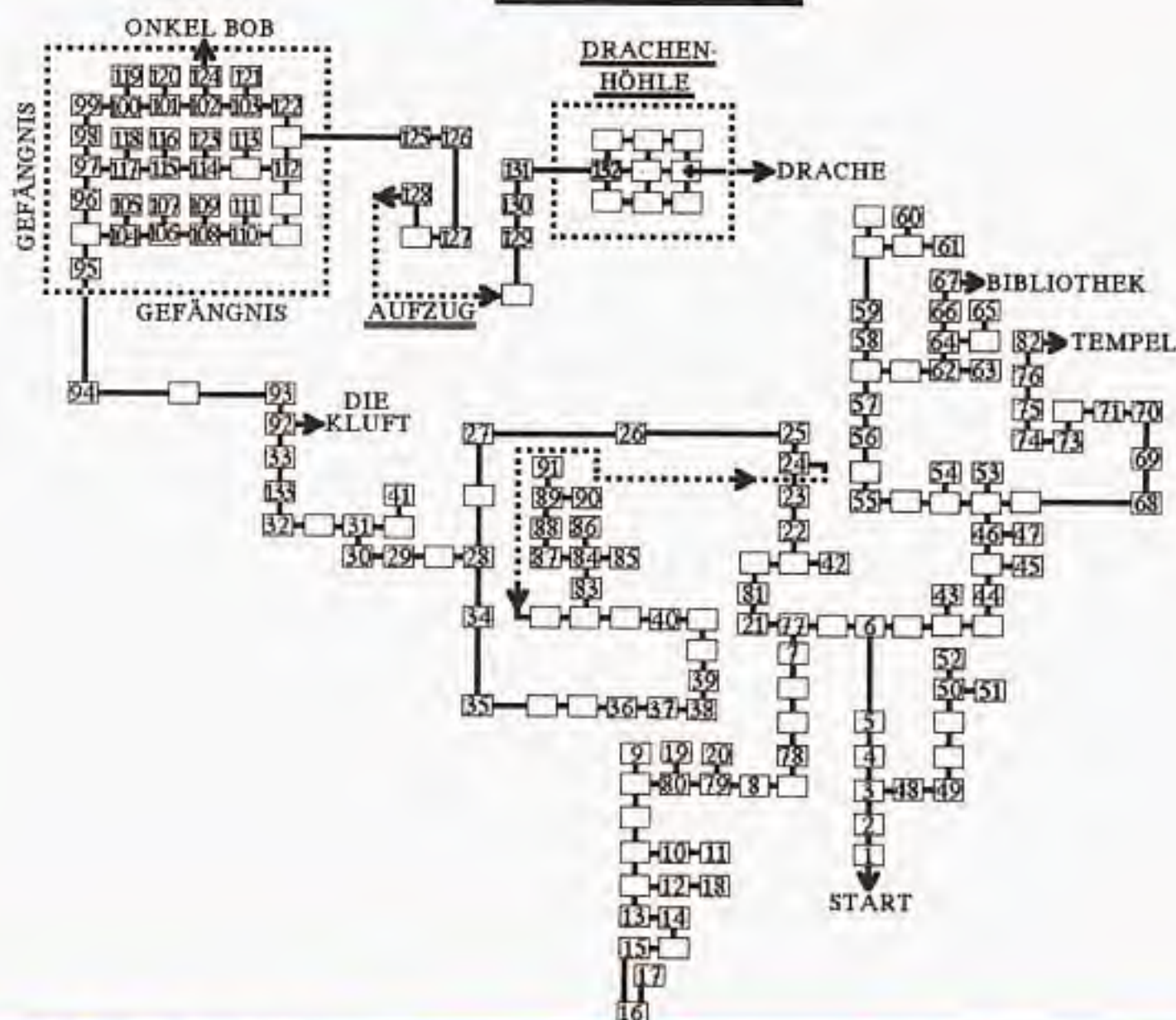


80.)2 ORKS
81.)UNTÖTER
82.)DER TEMPEL: DEN ORK-SCHAMANEN BESTEIGEN WODURCH MAN MICHELLE BEFREIT. ZUM DANK ERHÄLT MAN VON IHR DEN DOLCH DER FURCHT MIT DER AUFLAGE, WEITERE GEFANGENE AUS DEM GEFÄNGNIS (AB FELD 95) ZU BEFREIEN. DIE TÜR IN FELD 33 IST NUN ZU ÖFFNEN !!!
83.)FLEISCH
84.)SPINNE
85.)ORK/KÄSE/SCHLEICHTRANK/KLARER TRANK
86.)3 SCHLÜSSEL/1 GOLD/BIER/BROT/STÄRKETRANK/KÄSE
87.)BIER
88.)2 RATTEN
89.)BIER
90.)BIER/3 FLEISCH
91.)2 FLEISCH/SCHLEICHTRANK/BIER
92.)DIE KLUFF: ORK/2 BIER/FLEISCH/BROT
93.)SAVE-TRANK

94.)BROT
95.)ORK
96.)RATTE
97.)ORK/SCHLÜSSEL 5
98.)ORK/SCHLÜSSEL 12
99.)RATTE
100.)TÜR LAUSCHEN (SOLLTE MAN AN JEDER TÜR MACHEN & WIRD DESHALB AB JETZT NICHT MEHR EXTRA ERWÄHNT !!)
101.)ORK
102.)SPINNE/SCHLÜSSEL 10
103.)ORK/SCHLÜSSEL 9
104.)ORK/SCHLÜSSEL 1
105.)RATTE
106.)SPINNE/SCHLÜSSEL 2
107.)UNTÖTER (SOFORT NACH LINKS GEHEN- WIE GEHABT!!!)
108.)ORK/SCHLÜSSEL 3
109.)GEFANGENER/KÄSE
110.)SPINNE/SCHLÜSSEL 4
111.)GEFANGENER/FLEISCH
112.)RATTE

113.)GEFANGENER/KLARER TRANK
114.)ORK/SCHLÜSSEL 8
115.)SPINNE/SCHLÜSSEL 6
116.)GEFANGENER/BIER
117.)LAUSCHEN
118.)SPINNE
119.)GEFANGENER/BROT
120.)GEFANGENER/BROT
121.)GEFANGENER/BROT
122.)ORK/SCHLÜSSEL 7
123.)GEFANGENER/BIER
NACH BEFREIUNG DES LETZTEN GEFANGENEN ERHÄLT MAN DIE INFO, DASS NOCH JEMAND BESONDERES SICH IN EINZELZELLE 11 BEFINDET DER MITTEILEN KANN, WIE DER AUFZUG BETÄTIGT WIRD. MAN ERHÄLT NUN GLEICH IN DAS INVENTAR DEN SCHLÜSSEL ZU ZELLE 11 UND BEGIBT SICH DORTHIN (FELD 124).
124.)ZELLE VON ONKEL BOB: MAN BEFREIT ONKEL BOB & ERHÄLT DAFÜR DIE RICHTIGE SCHALTERKOMBINATION FÜR DEN AUFZUG PLUS EINIGER INFOS.

125.)BIER
126.)OGER
127.)SPINNE
128.)AUFZUG: ORK/SAVE-TRANK/3 SCHLÜSSEL/HAT MAN NUN DEN AUFZUG ERST BETÄTIGT, GIBT ES KEINEN RÜCKWEG MEHR !!!
129.)RATTE
130.)KRYPTA: SPINNE/SAVE-TRANK
131.)DRACHENTÜR: DEN DOLCH DER FURCHT IN DAS SCHLOß STECKEN
132.)AB HIER MUß MAN ALLE DRACHEN AUS DEN DRACHENEIERN PLUS DIE DRACHEN ALLER ANGRENZENDEN FELDER TÖTEN (SEHR SCHWIERIG !!!-OFT ABSAVEN!!!) UM DANN SCHLIEßLICH DEM OBERDRACHEN GEGENÜBERZUTRETEN (LAUT MALTHAR MIT MINDESTENS 7 SCHWERTSTREICHEN ZU TÖTEN) UND DORT NOCH VOM OBERDRACHEN EINE INTERESSANTE ÜBERRASCHUNG ZU ERFAHREN (MEHR DARF NICHT VERRATEN WERDEN...).
133.)2 RATTEN



ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

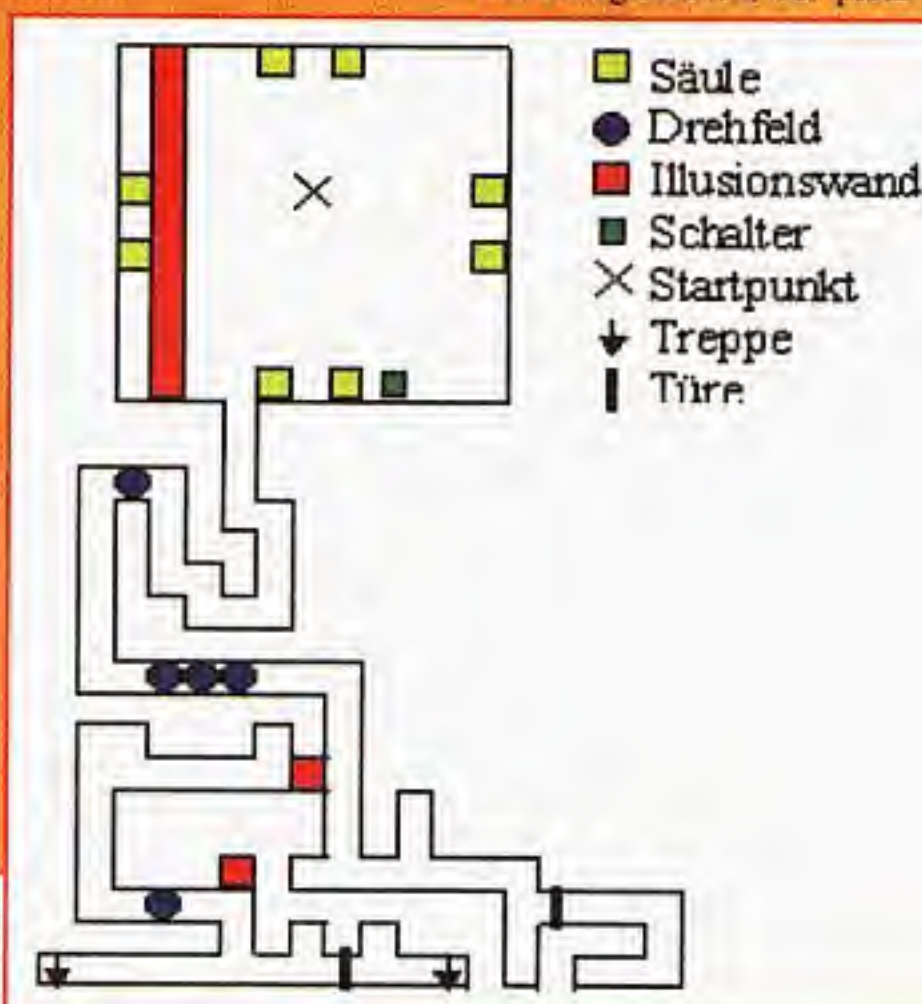
Wie Guido (AJ 12/94) scharfsinnigerweise sofort erkannt hat, entsteht im 9. Level des Magierturms von **Abandoned Places 2** nach Betätigung des Schalters an der Wand ein Durchgang. Da es jedoch in besagtem Gang vor Drehfeldern nur so wimmelt und man somit recht schnell die Orientierung verlieren kann, hat Jürgen Braun für den fraglichen Bereich eine kleine Skizze angefertigt. Guido sollte sich nun also anhand dieser Karte so schnell wie möglich zur Geheimwand im Südwesten vorarbeiten, diese durchschreiten und weiter nach Süden bis zu den beiden Treppen vordringen – dem Aufstieg in den Level 10 steht dann nichts mehr im Wege! Und übrigens: Soweit sich Jürgen noch erinnern kann, werden der Gruppe nach jedem

Schritt im Gang eine Menge Trefferpunkte abgezogen – achtet also darauf, daß sich Eure Mannen bester Gesundheit erfreuen!

So, dank Cengiz Koc hat's nun auch für **Banshee**-Bruchpilot Timo ein Ende mit der albernem Looping-Dreherei: Das Ziel dieser Mission lautet nicht umsonst „Zerstörung des Hauptquartiers“. Der riesige Komplex, über dem Timo seine ungewollten Kurven dreht, ist nämlich besagtes HQ und somit auch der „Endgegner“ (leicht zu erkennen am Energiebalken, der plötz-

lich am unteren Bildschirmrand erscheint). Aufgabe des Spielers ist es nun, alle Geschütztürme zu erledigen. Leider ist dieser Auftrag nicht in einem einzigen Überflug zu schaffen, da einige der Ziele erst etwas später aus ihren gut gepanzerten Schutzbunkern ausgefahren werden. Aus diesem Grund dreht die Maschine selbständig vor dem Elektrizitätswerk um und ermög-

licht es somit dem Piloten, die restlichen Kanonentürme aufs Korn zu nehmen. Erst wenn alle Geschütze zerstört sind, „erlaubt“ es das Flugzeug, die Hauptversorgung anzugreifen. Sobald auch diese in Flammen aufgegangen ist, schwirrt man ab in den vierten Level.



CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Die schon leicht angestaubte Miezkatze **Brian the Lion** schnurrt seit neuestem wieder in den Regalen der Game-Shops. Schuld daran ist Disneys aktueller Zeichentrickstreifen, der ganz Deutschland in ein wahres Löwen-Fieber gestürzt hat. Voll im Trend können wir Euch nun, dank Thorsten Quast, den passenden Cheat zu 'Psygnosis' Mähnenträger servieren: Benutzt als Paßwort „Mrs*Turnip“ und achtet dabei besonders auf Groß- und Kleinschreibung. Der Bildschirmhintergrund sollte, wenn Ihr alles richtig gemacht habt, nach Betätigung der RETURN-Taste kurz aufflackern und somit auf die Neubelegung folgender Tasten hinweisen:

Taste H: 9 Hitpoints
Taste L: 9 Leben
Taste J: 9 Power-Ups und 9 Credits
Taste K: 999 Diamanten
Taste O: Alle Levels sind anwählbar
Wichtig: Um die einzelnen Funktionen zu aktivieren, muß immer vorher die CAPS LOCK-Taste gedrückt werden! Die Anzahl der Diamanten, Hitpoints bzw. Leben ändert sich im übrigen erst, nachdem der entsprechende Zähler durch eine Aktion des Spielers (z.B. Verlust eines Hitpoints) verändert wird.

Urwaldkämpfer, aufgepaßt, mit Sebastian Roos' Levelcodes zu **Jungle Strike** geraten die feindlichen Helis ordentlich ins Rotieren:

Level 2: R9XVWT74JKR
Level 3: 9XVWT7NSGFJ
Level 4: XVWT7NL6CDY
Level 5: VVNL4S6HDBT
Level 6: WTL4S6MPYRN
Level 7: T74S6MHPGFF
Level 8: 7NS6MHPGCDY
Level 9: NL6MHPGCZY3
Level 10: L4MHPGCZJKR

Klemmt Euch schleunigst hinter Steuer Eures **Top Gear 2 (AGA)**-Boliden und tretet das Gaspedal bis aufs Bodenblech durch, denn dank Sebastian Roos steht Euch nun die ganze Welt der Asphaltpisten offen:

BRITAIN:
Y+SY 2D+72DS] M9JC+ 965LL
CANADA:
Twq+ B#M1 6L7M PN6GC 965LL
EGYPT:
4J8Q TLD7 9F32 43BVQ FB%11

FRANCE:
VNUP [5YH LCYW LT#QL GCB22
GERMANY:
HG6N QS%6 +\$[5 T3B1T PLJ88
GREECE:
PSYF H36] VNVL %H2F% J98PP
INDIA:
ZJR% C[6Q T7+] #J373 HDC33
IRELAND:
HV%2 4V31 1CSB +P7[7 NUH77
ITALY:
CC7P R6[Y W37+ JMS95 LGF55
JAPAN:
PCBQ TC8C R435 3%RYR +[#RR
SCANDINAVIA:
J7VC F57V 9Q7 Q7VB% 632GG
SOUTH AMERICA:
[TC4 62SN 96PF 7F#RQ D%+YY
SPAIN:
N#WD GD3R J[%5 TVWDC 854JJ
SWITZERLAND:
7R6N Q[9+ 6JTW LMN][2WVBB
UNITED STATES:
7FVC F[6Q NR1T HJL#9 YTR++

Knusprig, heiß und frisch soll die Pizza auf den Tisch! Damit Ihr in **Marvin's Marvellous Adventure** diesem Wahlspruch gerecht werden könnt, liefert Euch Holger Dotzauer sämtliche Levelcodes frei Haus:

HEART OF GLASS
BIG BANG SYSEX
TWIN PEAKS
FALLING
APHEX TWIN
ELASTICA
MAX GOLDT

Barbapapa mit Beinen und gelben Punkten? Ja, ja, so was gibt's! Die Rede ist von **Mr. Blobby**, Trash-Serienheld des englischen Fernsehsenders BBC und seit neuestem auch Softwaremüll auf heimischen Computern. Wer auf bonbonfarbenen Digitalschotter steht, wird sich sicher auch über Sebastian Roos' Levelcodes freuen:

BABE	CCAH	DAKD
EMEA	FLAF	GGAK
HAHJ	BAJM	CKAP
DASL	EUMA	GOAS
HAPR	AACB	BBBF
CCBI	ENEB	FMBF
GGBL	HBHK	AIKB
DBTL	EVMB	GOBT
HBPS	AADC	BCBG
CDMD	EOEC	HCHL

AICL	CKCR	DCUL
EWMC	FVCN	GOCU
HCPT	BDBH	DDND
FODF	GGDN	HDHM
AIMD	BDJP	DDVL

Flieg nicht zu hoch, mein kleiner Freund... sonst ergeht es Dir wie so vielen anderen **Banshee**-Piloten: Bevor Du auch nur „heidewitzka“ sagen kannst, wirst Du von der feindlichen Flugabwehr in unzählige handliche Teile zerfetzt. Indem Du im Titelscreen oder im Anfangsdemo FLEV17 eingibst, hüpfst Du Gevatter Tod zwar auch nicht von der Schaufel, verfügst jedoch, laut Jochen Berthold, immerhin über einen niemals endenden Vorrat an todbringenden Flugmaschinen. Und wird's Dir mal in einem Level zu heiß, katapultieren Dich die F-Tasten in die nächste Welt! Steht Dir hingegen der Sinn eher nach einem ordentlichen Gemetzel, solltest Du während des Intros I AM EXQUISITELY EVIL (Y=Z beachten!), gefolgt von einem Druck auf die RETURN-Taste, eintippen – ob Eisbär oder Menschlein, jetzt läßt sich alles abschlagen!

Seit das erste menschliche Auge den Abspann von **Ambermoon** erblicken durfte, ranken sich immer mehr Fabeln und Mythen um die Existenz des dort erwähnten Geheimraumes. Er soll ja, will man den umlaufenden Gerüchten Glauben schenken, alle Programmierer in Form von mächtigen Charakteren bergen, mit sämtlichen für die Lösung des Spiels notwendigen Gegenständen aufwarten können und sogar noch ein paar Extratrühen enthalten...

Ob Ihr's nun glaubt oder nicht, alles ist wahr – und dank Michael Myszewsky können wir Euch jetzt den Weg dorthin weisen: Löscht in Großvaters Haus mittels Wassereimer das Feuer im linken Kamin, und betretet das dahinter versteckte Gewölbe. In einer der herumstehenden Truhen findet Ihr Netsraaks Zauberstab, der rückwärts gelesen eigentlich schon alles verrät. Also traben wir mit diesem Hexenprügel in der Hand gemütlich nach Spanenberg, schlendern hinter dem Palast die nördlichste Gasse bis zu einem Schild mit der Aufschrift „Karsten war hier!!!“ entlang und benutzen dort „Kaarstens“ Zauberstab. Nach einigen dunklen Momenten stehen wir daraufhin mitten in Thalions Büro...

KLASSIKER

Ninja Warriors:

Während der Eingabe der Cheats muß stets die CAPS LOCK-Taste aktiv sein. Gebt nun MAY THE FORCE BE WITH YOU ein, und Ihr erlangt unendlich Energie. Mit CHEDDAS gibt's unendlich Credits, WARP FACTOR ONE, MR SULLU läßt Euch hingehen durch einen Druck auf die Tasten 1 bis 6 in den jeweiligen Level gelangen. Nach Eingabe von THE TERMINATOR explodiert der Ninja, wenn er das Zeitliche segnet; bei MONTY PYTHON kommen alle Gegner rückwärts; mit SKIPPY fliegen die Feinde durch die Luft; und A SMALL STEP FOR A MAN läßt Euch größere Sprünge machen. Hackt man STEVE AUSTIN ein, gerät man durch einen Druck auf S in eine Art Zeitlupenmodus.

Super Cars:

Um in den 2. Level zu gelangen, gibt man zu Beginn als Namen einfach ODIE ein, für Level 3 BIGC, und um über 500.000 Dollar Startkapital zu verfügen: RICH.

Rings of Medusa:

Während man sich im Feld befindet, muß DES-OXYRIBONUKLEIN-SAEURE (immer auf Y=Z achten) eingegeben werden. Im daraufhin erscheinenden Cheat-Menü werden dann die neu hinzugekommenen Tastaturkommandos ausführlich erklärt.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Besitzt Eure **SIM CITY 2000**-Stadt die Kriminalitätsrate von Harlem, die Umweltverschmutzung von Sheffield und Steuern wie Nottingham zur Zeit von Robin Hood? Dann wird's höchste Zeit für eine Lektion in Sachen Stadtplanung und -verwaltung! Mathias M. Otto, erfolgreicher Städtebauer und Bürgermeister, hilft mit seinen nun folgenden Tips nicht nur frischgebackenen Digi-Bürgermeistern, mit den vielen z.T. schwierigen Funktionen zurechtzukommen, sondern auch erfahrenen „Kollegen“, indem er ihnen zeigt, wie sie ihre Städte perfektionieren können:

Das erste kleine (Kuh-) Dorf: Klickt, nachdem Ihr Sim City 2000 gestartet habt, auf die Schaltfläche „Neue Stadt Beginnen“. Eure Freundin kreiert daraufhin eine Landschaft, läßt Euch den Namen Eurer Stadt eingeben und das Startjahr auswählen. Wählt nun unter „Optionen“, „Auto-Budget“ und unter „Katastrophen“ „keine Katastrophen“ an. Sucht Euch eine größere freie Fläche und zoomt so nah wie möglich heran. Als erstes brauchen Eure Einwohner Strom – ohne diesen wird's nicht mal den größten Pionier in die Stadt ziehen! Also auf den Strom-Blitz in der Bauleiste klicken und im Untermenü ein „Kraftwerk“ und somit eine von mehreren Energiequellen (je nach Zeit drei bis neun verschiedene) auswählen. Entscheidet Euch am besten für das Kohlekraftwerk. Klickt nun auf die Straße und baut einen großen Block. In den Block setzt Ihr reichlich Industrie. Achtet jedoch stets darauf, daß die Zonen nicht weiter als drei Felder von der nächsten Straße entfernt sind – ein Grundstück ohne Straßenanschluß wird nämlich niemand kaufen! An den errichteten Block setzt Ihr gleich noch einen großen und einen etwas kleineren. Im großen baut Ihr Wohnungen, im kleinen kommerzielle Gebäude (Geschäfte). Legt nun noch vom Kraftwerk aus Stromleitungen durch jede Zone und wartet auf die ersten Einwohner. Sind Eure Blocks voll besetzt, könnt Ihr weitere anschließen. Auf diese Weise kann schnell und sicher eine Einwohnerzahl von knapp 5.000 erreicht werden. Wer jedoch eine größere Stadt bauen möchte, muß anders vorgehen:

Die Großstadt: Um eine Großstadt aufzubauen, empfiehlt es sich, das entsprechende Gelände erst zu bearbeiten. In der „Gelände Editieren“-Box solltet Ihr die Küste wählen und das Wasser sowie die Berge auf null Prozent stellen. Zieht nun einen Berg hoch und überhaubit seine Hänge mit Wasser (der Berg sollte hoch, mit einem Durchschnitt in A-Form, werden). Außerdem solltet Ihr zu-

sätzliche rillenförmige Wassergräben in die Landschaft setzen (eine Reihe Wasser, zwei Reihen Land...). Jetzt als Schwierigkeitsgrad „leicht“ und als Startjahr „2050“ wählen – wenn Ihr wollt, könnt Ihr die Naturkatastrophen deaktivieren. Baut nun etwa 15 Wasserkraftwerke auf den Berg (an den Seiten mit Stromleitungen verbinden) und zehn Pumpen sowie einen Wasserturm ans Wasser. Legt die Straßen am besten um einen 6x6er-Block. In diesem laßt Ihr ein Feld einer Ecke frei (wird später gebraucht). Errichtet zuerst zwei Industrieblöcke (dicht), dahinter einen Wohnblock (auch dicht). In einem Industrieblock sollte eine Polizeiwache Platz finden, irgendwo in der Nähe der Stadt eine Feuerwache, ein Krankenhaus, eine Schule und eine Universität. Verbindet anschließend die Blöcke mit Strom (je zwei Stromleitungsreihen) und Wasser (direkt unter den Stromleitungen).

Konstruiert einen weiteren Wohn- und einen Geschäftsbereich (dicht) und fügt je nach Etat und Verlangen (RCI-Messer) noch weitere Blocks hinzu. Stellt, sobald das Budget-Fenster auftaucht, die Steuern auf 5-9%, wählt unter den Programmen die „Parkzettel“, unter „Gesundheit und Sicherheit“ alles, unter „Bildung“, „Stadtverschönerung“, „Nuklearfreie Zone“, „Obdachlosenhilfe“ und „Abgaskontrollen“ an. Der Etat der Polizei wird um 50% gekürzt, der Feuerwehrzuschuß fällt auf 20%, die Krankenhausförderung wird um 95% gekürzt, und der Schuletat geht für Schulen auf 20% und für die Unis auf 5% zurück. Die Straßenkosten dürfen auf gar keinen Fall beschnitten werden! So im Bericht des Polizei-Commissioners nicht von einer sehr niedrigen Kriminalitätsrate die Rede ist, müßt Ihr entweder den Etat erhöhen oder neue Polizeiwachen (natürlich dort, wo die meisten Überfälle passieren) bauen. Gleiches gilt für alle anderen Bereiche: Sobald ein Berichtstatter von schlechteren Bedingungen als „optimal“ redet, gilt es, den entsprechenden Etat hinaufzusetzen oder geeignete bautechnische Maßnahmen zu ergreifen. Fordern Eure Bürger einen Flughafen, dann stellt ihnen einen mindestens 2x5 großen Airport hin und erweitert ihn ggf. später (zum Expandieren unbedingt den nötigen Platz lassen!). Wenn die Industrie einen Hafen braucht, errichtet einen an der Küste (Größe: 4x soviel Ihr wollt bzw. könnt). Auch hier muß an genügend Platz für spätere Erweiterungen gedacht werden. Flughäfen sollten selbstverständlich weit weg von der Stadt, Häfen in der Nähe von Industrie liegen. Verlangt die Bevölke-

rung nach einer Freizeiteinrichtung, solltet Ihr einen Jachthafen, einen Zoo oder ein Stadion konstruieren. Wie man um Preis sehen kann, wirken diese Einrichtungen auch unterschiedlich stark!

Bricht die Strom- bzw. Wasserversorgung zusammen, müßt Ihr schleunigst weitere Wasserkraftwerke bzw. Pumpen und Wassertürme (auch Klärwerke) hinzufügen. Errichtet Ihr andere Kraftwerke, sind diese nach 50 Jahren zu alt, um weiter arbeiten zu können. Werden sie jedoch jeweils zu ihrem 49ten Geburtstag umbenannt, altern sie im nächsten Jahr nicht! Allerdings kann diese „Verjüngungs-Methode“ auf Dauer sehr nervig werden – sie hilft aber, über finanzielle Engpässe zu kommen. Anstelle neuer Pumpen und Wassertürme könnt Ihr auch Entsalzungsanlagen bauen (natürlich am Salzwasser). Diese haben eigene Pumpen und destillieren das Meerwasser. Ist genug Geld da, lohnt es sich, in die freien Felder jedes Blockes eine U-Bahn-Station zu setzen und diese mit U-Bahn-Schienen zu vernetzen – dadurch werden die Straßen stark entlastet. Später könnt Ihr auch noch Autobahnen und Busstationen bauen. Um den Bildungsquotienten der Sims zu erhöhen, ist es ratsam, viele Bibliotheken und Museen in der Stadt zu haben. Die Geschenke, die Ihr ab und zu erhaltet, solltet Ihr in die Stadt einbringen – der Wert des Landes wird sich somit drastisch erhöhen. Bei einer Einwohnerzahl von 60.000 wird Euch die Regierung fragen, ob Ihr eine Militärbasis haben wollt; beantwortet diese Frage mit „Ja“. Der Staat wird Euch sodann wahrscheinlich einen Marinehafen oder einen Luftwaffenstützpunkt spendieren – bei sehr hügeliger Landschaft evtl. sogar eine Kaserne oder eine Fernlenkraketen-Abschubrampe. Mit etwas Pech findet sich kein geeigneter Platz, und es wird nix aus der schönen Basis... Die Mega-Metropole: Sobald ca. 120.000 Leute in Eurer City leben, seid Ihr in der Lage, Arcologies zu bauen. Diese Arcos sind große Gebäude, in denen bis zu 65.000 Einwohner, eine Polizeistation, eine Feuerwehr und drei Zonen Platz finden. Trotzdem sollte ein Arco folgendes in seiner Nähe haben: eine Bushaltestelle, Polizei, einen Bahnhof oder eine Metrostation, einen Park und wenn möglich auch noch einen Autobahnzubringer. Konstruiert am besten Forest oder Launch Arcos, da diese wenig Schadstoffe ausstoßen. Ein Darco produziert da schon etwas mehr Qualm, aber der größte Umweltverpester ist das Plymouth Arcology – dafür ist es aber auch billiger...

Ästhetische Maßstäbe: Eine Stadt, die nach obiger „Bauanleitung“ konstruiert wurde, ist natürlich nicht unbedingt schön. Sie läuft zwar finanziell und einwohnermäßig sehr gut, ist aber trotzdem nicht unbedingt so, wie man es in der Realität vorfindet: ein unnatürlicher Wasserberg und eine Blockbauweise, wie sie nicht einmal in den verplantesten

amerikanischen Großstädten vorkommt! Wer's lebensechter haben will, sollte mal versuchen, die Stadt oder das Dorf, in dem er lebt, nachzubauen oder z.B. die Stromversorgung durch natürlichere Kraftwerkstypen sicherzustellen. Auch könnte man sein eigenes Haus etwas abseits gelegen bauen. Eigentlich dürften auch ein kleiner Teich und ein privater Jachthafen nicht fehlen. Den Garten könnte man durch Parks erweitern. Das Rathaus würde sich auch mit einer Extrazufahrt in einem Gebiet mit Parks gut machen. Die Statue könnte auf einer Insel vor der Küste à la Freiheitsstatue oder von Wasser und Parks umringt in der Innenstadt stehen. Ihr seht also, Eurer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt – nur denkt bitte daran: Was schön oder realistisch ist, muß Eure Stadt nicht unbedingt lebensfähiger machen!

Katastrophen: Fortgeschrittene Städtebauer sollten unbedingt mit eingeschalteter Katastrophen-Option spielen – macht einfach mehr Spaß! Die folgenden Tips zum Katastrophenschutz sollen Euch dabei vor dem Schlimmsten bewahren:

Feuer: Ein Feuer vermeidet Ihr am besten durch viele Feuerwehrstationen. Brände sind auch oft Nebenprodukte von vielen anderen Katastrophen. Ist ein kleines Feuer ausgebrochen, solltet Ihr es mit Feuerwehr und ggf. Militär eindämmen. Die Polizei kann den Verkehr auf den nahen Straßen regeln. Bei einem großen oder mehreren Brandherden empfiehlt es sich, alle Gebäude um das Feuer abzureißen (auch Straßen und Wald) und den Flammen somit die Nahrung zu entziehen.

Sturmflut: Um eine Sturmflut einzudämmen, müßt Ihr alle verfügbaren Einheiten zu den betroffenen Gebieten schicken. Einer Sturmflut läßt sich durch den Bau von Deichen vorbeugen.

Demonstranten (zählen anscheinend auch schon zu den Katastrophen): Sie werden gnadenlos von Militär und Polizei umzingelt. Frei herumrandalierende Demo-Freaks verursachen Brände. Wer Demos vermeiden will, hält Arbeitslosigkeit, Steuern und Verschmutzung gering.

Flugzeugabsturz: Laßt sich verhindern, indem Ihr grundsätzlich keine hohen Gebäude in der Nähe des Airports errichtet. Stürzt trotzdem mal ein Jet vom Himmel, gibt's ein feines Feuerchen!

Tornados und Orkane: Ein Tornado zerstört lediglich ein paar Gebäude, ein Orkan hingegen verursacht Sturmfluten und kann einen großen Teil der Stadt verwüsten.

Erdbeben: Es zerstört die Infrastruktur und einige Gebäude. Die Folge von schweren Erdbeben sind meist Demonstranten und Feuer.

Kernschmelze: Ab und zu explodiert ein Kernkraftwerk und bläst die halbe Stadt in die Luft. So etwas kommt vor und kann eigentlich nur durch den Verzicht auf nukleare Energiequellen vermieden werden. Fusionskraftwerke explodieren übrigens auch, jagen dabei komischer-

weise aber nur sich selbst in die Luft.

Oops: Bei einem „microwave power receiver“ kann es auch mal einen kleinen Zwischenfall geben: Die Energie aus dem All verfehlt den Auffangschirm und entfacht daneben ein schnuckeliges Feuer. Um die Folgen eines Oops zu verhindern, reicht es, das Kraftwerk etwas außerhalb der Stadt zu errichten.

Das Monster: Ein Monster verursacht Feuer und ist am leichtesten durch Militär zu vertreiben.

Andere: Es gibt noch viele weitere Katastrophen in Sim City 2000, doch alles wollen wir ja dann doch nicht verraten!

Die Szenarios: Dies sind Städte, bei denen es ein Problem zu lösen und/oder eine Katastrophe zu bekämpfen gilt. Jedes Szenario enthält eine Stadt, eine zu erreichende Einwohnerzahl und ein zu meistern des Problemchen.

Charleston: Hier wartet Ihr die Sturmflut ab und baut die Stadt wieder auf. Auf den Inseln rechts solltet Ihr neue Wohngebiete (und Geschäfte) erschließen.

Dullsville: Nachdem Ihr auf Pause gestellt habt, errichtet Ihr als erstes ein zweites Kohlekraftwerk und erschließt, bis Eure Finanzen erschöpft sind, großzügig Wohn- sowie Industriegebiete (auch ein paar Gewerbegebiete dürfen dabeisein). Anschließend schließt Ihr alles ans Stromnetz an und laßt die Simulation weiterlaufen.

Flint: Nehmt hier einige Kredite auf, setzt die Steuern auf 0% und wählt unter den Programmen alles außer „Nuklearfreie Zone“ und den finanziellen Programmen an. Baut nun viel Industrie (dicht).

Hollywood: Geht mit Polizei gegen das Monster und mit Feuerwehr gegen das Feuer vor. Sobald das Un- tier vertrieben ist, werden die Steuern auf 0% gestellt, Kredite aufgenommen und die üblichen Programme angewählt. Dann heißt es schaffen, schaffen, Häusle bauen...

Oakland: Stellt auf Pause und reißt alles um den Feuersturm herum ab. Bekämpft anschließend die Feuersbrunst, setzt die Steuern auf 0% und baut viele Gebiete. Ist Euer Budget von \$20.000 erschöpft, solltet Ihr einen Kredit aufnehmen.

Sechs verschiedene Blechkameraden wollen in der Megakeilerei **RISE OF THE ROBOTS** Eurem schlagkräftigen Cyborg ans Blech! Da heißt es kühle CPU bewahren, hart zuschlagen und Mark Lüttigs Taktiken beherzigen:

Allgemeine taktische Hinweise für Androiden der Cyborg-Klasse: Es empfiehlt sich, so oft wie möglich den Kick aus der Luft oder den Turbo-Kopfstoß anzuwenden. Mit dem Sprung-Kick trifft man den Gegner in der Regel am Kopf. Da dieser Teil des Angreifers meist schlecht gepanzert ist, fügt man ihm durch einen kräftig ausgeführten Kick gegen die Stahlbirne stets größtmöglichen Schaden zu. Der Turbokopfstoß mit dem Kopf ist als Special Move ohnehin in jeder Situation effektiv und punktetreffend.

Spezielle Kampftaktiken Laderoboter: Da dieser Droide einen niedrigen IQ besitzt, dürfen bedenkenlos alle Schläge außer dem niedrigen Kick (Beinfeger) angewendet werden. Versucht den plum- pen Schrotthaufen so oft wie möglich mit dem Turbo-Kopfstoß zu erwischen, da Ihr auf diese Weise die meisten Punkte einheimsen könnt.

Konstruktionsroboter: Da der Gegner sehr groß ist und mit seinen mächtigen Greifarmen über eine enorme Reichweite verfügt, ist es ratsam, den Sprung-Kick anzuwenden. Als Alternative dazu hat sich der normale Fußtritt mit möglichst hoher Power bewährt – man trifft damit Onkel Baurobby genau an seine empfindliche Denkmurmel! Wer diese beiden Schlagtechniken abwechselnd anwendet, sollte keine großen Probleme mit dem riesigen Kerl haben.

Eliminierungsdroide: Aufgrund der großen Reichweite dieses Roboters empfiehlt es sich, ganz links zu stehen, mit voller Power einen normalen Kick auszuführen und blitzschnell den Gegenangriff abzuwehren. Da der Gegner nicht besonders stabil ist, dürft Ihr ihn recht bald niedergestreckt haben.

Militärroboter: Als besonders effektiv haben sich der Sprung-Kick, der normale Kick sowie der Beinfeger gezeigt. Auch der Turbo-Kopfstoß richtet beträchtlichen Schaden an. Da der fürs Militär entwickelte Droide gut gepanzert ist, sollte der Hauptteil der Angriffe aus der Luft erfolgen.

Wächter: Wendet am besten die gleiche Taktik wie beim Militärroboter an. Allerdings ist hier öfter der niedrige Kick (Beinfeger) zu versuchen.

Supervisor: Ein Flüssigmetall-Cyborg, der sich à la Terminator 2 beliebig verformen kann! Wie nicht anders zu erwarten, ist er der härteste Brocken im Spiel. Dieser Superfighter mutiert z.B. oft zu einem gefährlichen Fluggerät, dessen Angriffe nur mit einem Kick aus der Luft abzuwehren sind! Auf ihn zuzugehen und ihn mit „normalen“ Schlägen und Tritten bekämpfen zu wollen, ist absoluter Selbstmord, da er im Nahkampf mit blitzschnellen, äußerst energieraubenden Schlägen zu antworten versteht. Der scheinbar unschlagbare Überrobby weist jedoch eine Schwachstelle auf: Stellt Euch an den linken Bildschirmrand, laßt den Burschen auf Euch zukommen und wartet, bis er sich verwandeln will. Ladet während seines Schmelzvorganges Eure Power auf und setzt ihm, sobald er sich wieder neu formt, einen normalen (Maximalkraft)-Kick entgegen – nur so habt Ihr eine Chance, den fiesen Knaben ernsthaft zu beschädigen! Ansonsten wünschen wir Euch Hydraulikarm- und Beinbruch...

Ein schlauer Trainer sagte mal: „Der Ball ist rund, und unser nächster Gegner ist der schwerste!“. Nicht ganz so philosophisch, dafür jedoch um so praxisbezogener, fallen da Carsten Beblis Fußballer-Weisheiten zu **ANSTOß – WORLD CUP EDITION** aus:

Der Weg durch die Qualifikation ist selbst für die „großen“ Mannschaften mit vielen Stolpersteinen gepflastert. Deshalb gilt es, einige wichtige Punkte zu beachten: Zuerst solltet Ihr im Aufstellungsmenü einen Blick auf die Fähigkeiten der stärksten Spieler werfen. Stellt dabei in Gedanken schon einen geeigneten Trainingsplan auf. Verfügt Ihr beispielsweise über einen Haufen sicherer Elfmeterschützen oder massenweise Kopfballungeheuer in Eurer Auswahl, so könnt Ihr diese Trainingseinheiten für den bevorstehenden Lehrgang schon mal streichen. Plant anhand der Euch betreffenden Spielansetzungen (diese findet Ihr in Eurem Terminkalender) das ganze Jahr im voraus. Vor dem ersten Qualifikationsspiel solltet Ihr unbedingt einen Lehrgang veranstalten, um Euer Aufgebot in Form zu bringen. Weitere Lehrgänge dann im Rhythmus von zwei bis drei Spielen (insgesamt stehen Euch ja bekanntlich fünf Lehrgänge zur Verfügung) ansetzen. Freundschaftsspiele sind aus konditionellen Erwägungen nur in spielfreien Monaten sinnvoll. Sehr wichtig sind überdies die Spielbeobachtungen Eurer Qualgegner. Je häufiger die gegnerischen Mannschaften ausgespielt werden, desto besser kann sich Eure Elf auf diese Teams einstellen. Außerdem erhaltet Ihr als Trainer entscheidende Infos, die beim späteren Aufeinandertreffen Eure taktischen Anweisungen bestimmen sollten. Auch läßt sich auf diese Art das Lehrgangsprogramm nach dem Spielsystem des Gegners ausrichten. Besitzt dieser z.B. eine gut funktionierende Abseitsfalle, so wäre zu empfehlen, Anti-Abseits-

SPARSCHWEIN



Tel. 0180 5346768 Fax. 0391 5419004
ohne zusätzliche Gebühren BTX SPARSCHWEIN #

MICROCOSM Amiga CD32 39,-
SUPERSTARDUST Amiga CD32 59,-
OverDrive CD 1200 incl. MICROCOSM 485,-
CD-ROM Erweiterung für Amiga 1200 - mit CD32 Emulation
CD32 + Master Blaster Bundle 570,-
= Oscar, Diggers, Alien Breed, Deep Core, Microcosm, Disposable Hero, Guardian + Zeitschrift CD32 Gamer
CD32 + Platform Panic Bundle 499,-
= Oscar, Diggers, Chuck Rock II, Bubba n Stix, Brian the Lion, Superfrog + Zeitschrift CD32 Gamer
CD32 + MOST WANTED Bundle 499,-
= Oscar, Diggers, Microcosm, Ultimate Body Blows, Gunship 2000, Simon the Sorcerer + Zeitschrift CD32 Gamer
Alle Bundles auch mit RGB Gerät + 45,-
Tastatur + Mouse für CD32 99,-
CD32 RGB Umbau incl. Scart Kabel 85,-
AMIGA CD32 Honeybee Pad 49,-
Zeitschrift CD32 Gamer incl. DEMO CD 19,-
CD32 Gamer DEMO CD Ausgabe 1-6 je 10,-
Über 100 CD32 GAMES am Lager ab 15,-

Blizzard 1230 II 40/50 Mhz Turbo Board ab 475,-
4MB Simm für Blizzard 1230 / SX1 / A4000 299,-
HDD 3.5" 540MB für A4000 440,-
HDD 3.5" 540MB incl. Adapter für A1200 450,-
540MB HDD incl. Controller für A500/500+ 610,-
3.5" Festplattenadapter für A 600/1200 19,-
ALFA Power AT-Bus Controller A500 165,-
Alle Festplatten **READY TO RUN** mit vorinstalliertem Betriebssystem!
FDD 3.5" Amiga extern 105,-
Kickstart Umsch.-Platine A500/A2000 45,-
OS 3.1 KickRom + WB für A500/A2000 175,-
540MB HDD SCSI 2 IBM 505,-
CD-ROM TRIPLESPEED SCSI 2, intern ab 375,-
Commodore SCSI Controller 2091 135,-
Maxon Cinema 4D, Raytracer 145,-
Dpaint 4.5 + Amiwrite + N.Mannsell 90,-

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg
Alle Preise in DM, zzgl. Fracht u. Verpackungspausch. Lieferung per NN-Angebot
Freibleibend - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unsere AGBs - Alfa Power, AMIGA, Blizzard,
Honeybee, Maxon und Paravision sind eingetragene Warenzeichen

fälle und/oder Alleingänge trainieren zu lassen. Denkt also immer an das alte Söldnermotto: „Sichten und Vernichten“. Solltet Ihr bereits die Fahrkarte zur WM in der Tasche oder Eure Qualifikationsunterlagen eingehend studiert haben, so sucht in den Tabellen nach potentiellen WM-Teilnehmern und schickt Eure Späher dorthin. Wer weiß, vielleicht trifft man sich ja mal im Endspiel...
 Tips zum Spielgeschehen und der Taktik: Welches ist das beste Spielsystem? Zur Beantwortung dieser Frage sollte man sich das vorhandene Spielmaterial vor Augen halten. Es gibt nur drei Systeme, die einen Libero einplanen (5-3-2; 1-2-5-2 und das Catenaccio-System). Solltet Ihr keines dieser Systeme spielen, sind drei bis vier „ausgebildete“ Liberos Eures Kaders schlichtweg verschenkt. Zu denken geben sollte Euch auch das knapp bemessene Verteidigungskontingent – nicht auszudenken, wenn vor dem entscheidenden Spiel plötzlich einige Abwehrspieler ausfallen würden und man somit gezwungen wäre, sein eingespieltes System über den Haufen zu werfen! Die Mittelfeldspieler stellen eindeutig das Gros des Aufgebots, während die Stürmer wiederum etwas dünner gesät sind. Stellt man nun alle Faktoren in Rechnung, gebührt eindeutig der 1-2-5-2-Aufstellung die Krone. Natürlich lassen sich auch mit allen anderen Spielsystemen Erfolge feiern, jedoch verfügt man bei der WM nur mehr über ein Kontingent von 22 Spielern, was das Risiko freilich nicht gerade senkt! Klar kann man sich auch nach dem gegnerischen System richten, doch wahre Stärke beweist Ihr, wenn sich der Gegner nach Euch richten muß. Beim Auswählen der 11 Kicker, die letztlich das Leder auf dem Grün treten, sowie der fünf Ersatzspieler sollte man sich nicht ausschließlich von der Spielstärke und der Form leiten lassen, sondern auch die Gelassenheit, das Selbstbewußtsein und die Einstellung miteinbeziehen. Denn was nützt ein Weltklassespieler, wenn ihm alles sch... egal ist und er sich ständig mit gestrecktem Mittelfinger von den Fans verabschiedet? Ohne Spielerprämien reißen Eure Jungs keine Bäume aus, also versüßt ihnen ihren Einsatz mit dem nötigen Kleingeld. Zeitspiel am besten nur gegen starke Teams oder, wenn Euer Team führt, nach der Halbzeitpause. So Ihr ohne Libero antretet, ist das Spielen mit einer gut funktionierenden (also kräftig trainierten) Abseitsfalle beinahe Pflicht. Die taktische Marschroute solltet Ihr nach der Stärke des Gegners bestimmen. Gegen die Faröer Insulaner also ruhig die Brechstange rausholen, im Clinch mit den Ballzaubern vom Zuckerhut hingegen lieber etwas defensiver spielen. In wichtigen Spielen ist grundsätzlich eine harte Gangart einzuschlagen. Sollte der Mann in Schwarz dabei die Gelbsucht bekommen, könnt Ihr den Einsatz immer noch ein wenig zurücknehmen. Wollt Ihr den Elfmeter selbst mittels Maus in den

gegnerischen Kasten ballern, empfiehlt es sich, „beidhändig“ zu schießen – der Mauszeiger ist nämlich sehr empfindlich! Günstiger ist es jedoch, die Spieler ausführen zu lassen, denn gerade bei einem Spielstand von 0:0 hat sich ein verschossener Elfer schon oft als psychologischer Knackpunkt erwiesen. In der Halbzeitpause ist vom Aufbauen und Krisieren der Spieler abzuraten, indes liegt man mit lobenden Worten an Torschützen und gegen-torlose Keeper immer richtig. Liegt Euer Team zur Halbzeit zurück, ist es bei der Pausenpredigt meist hilfreich, ein Donnerwetter loszulassen. Sollte das Spiel im strömenden Regen stattfinden, lohnt es sich, aus allen Lagen schießen zu lassen, denn der glatte, rutschige Ball und der nasse, schmierige Rasen erschweren die Arbeit des Torhüters ungemein.
 Tips zur Weltmeisterschaft: Um den Kreis der 22 Ausgewählten auf die WM zu trimmen, genügt eine zweiwöchige Vorbereitungszeit. Bei längerer Verweildauer in der „Knochenmühle“ besteht die Gefahr, daß ein Lagerkoller ausbricht und der Trainer innerhalb der Mannschaft in Mißkredit gerät. Spätestens nach der Ankunft im Hotel werdet Ihr den Medien gegenüber treten müssen. Um bei Pressekonferenzen und Interviews den richtigen Ton anzuschlagen, bedarf es der guten Laune des Trainers. Ist das Stimmungsbarmeter eher im Keller, gebt Ihr nur noch pampige Antworten und verliert somit das Wohlwollen der Medien. Die Folge sind Negativschlagzeilen in der Presse, die freilich auch gewisse Verunsicherungen in der Mannschaft mit sich bringen. Es gibt fünf Möglichkeiten, Eure Stimmung aufzubessern:

1. Eure Mannschaft spielt erfolgreich.
 2. Es gelingt Euch, beim Training einen verhassten Journalisten abzuschießen.
 3. Ihr verlaßt das Hotel und macht einen Ausflug in die Stadt.
 4. Ihr macht rund ums Trainingsgelände einen Waldspaziergang.
 5. Ihr laßt Euren gebeutelten Körper in der medizinischen Abteilung massieren.
- Auf jede Frage der Medienvertreter erhaltet Ihr drei Antworten zur Auswahl. Bei der Beantwortung solltet Ihr auf nichtssagende Phrasen nach Art des Bundes-Bertis („Wir machen keinen Neuanfang, wir machen einen Neubeginn“) verzichten. Auch Duckmäuserei wird wenig geschätzt. Also tretet ruhig selbstbewußt auf und behauptet, daß Ihr Weltmeister werden und den nächsten Gegner mit vier Toren Differenz nach Hause schicken würdet. Meist ist die ausführlichste der Euch angebotenen Antworten die beste. Analog zur Qualifikation solltet Ihr wieder reichlich Spielbeobachtung betreiben. Bis auf den ersten Vorrundengegner könnt Ihr alle weiteren Gegner (also auch die im späteren K.o.-System) mit etwas Glück und Gespür richtig gut ausspionieren. Am Vortag des Spiels solltet Ihr:

1. Eine Mannschaftsbesprechung einberufen, um den versammelten Spielern die Marschroute einzutrichtern.
 2. Die Aufstellung verkünden.
 3. Die darin nicht berücksichtigten Spieler in Einzelgesprächen von der Notwendigkeit Eurer Entscheidung überzeugen, sonst reagieren sie mit Formeinbrüchen und Murren in der Öffentlichkeit.
 4. Eine weitere Mannschaftsbesprechung zwecks Bekanntgabe der Spielaufstellung offerieren.
- Für die Zeit nach dem Spiel ist es angeraten, wiederum eine Besprechung anzuberaumen, um je nach Spielergebnis Worte der Anerkennung oder harsche Kritik über die Häupter der Spieler auszuschütten. Sodann lasst das Leder rollen und mit Hilfe dieser Ratschläge den Erfolg Euren ständigen Wegbegleiter sein, auf daß eine neue Generation von Fußballlehrern heranwächst, die dem erfolgverwöhnten deutschen Fußball eine blühende Zukunft zu sichern vermag – Tooor... ne, Aamen!

Im Amiga Joker 11/94 veröffentlichen wir Carsten Beblis Tips zu **BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK**. Zu unserem Leidwesen mußten wir feststellen, daß in der kürzlich erschienenen überarbeiteten Version des Fußball-Managers der Tip zur Aufstockung der Finanzen (Spieler zum Spottpreis von 1 DM kaufen und wieder teuer verkaufen) nicht mehr funktioniert. Bevor nun körbewise Beschwerden auf unsere edlen Häupter herniederprasseln, möchte Carsten der werten Leserschaft (das seid Ihr!) einen Ersatzvorschlag zum Ausgleich des dadurch entstandenen Finanzlochs unterbreiten:
 Spielt Eure Mannschaft einen halbwegs erfolgreichen Fußball, gleichgültig in welcher Klasse, so investiert im Werbungs-Menü den maximalen Betrag von 350.000 DM in die Produktion von Fanartikeln. In den allermeisten Fällen erzielt man nach einer Verkaufsfrist von sechs bis neun Wochen ca. 300.000 DM Gewinn – zusätzlich erhält man natürlich auch die Investitionssumme zurück. Diese pumpt man dann einfach wieder in die Fanartikel und erzielt so im Jahr gut und gerne zwei Millionen DM Reinerlös! Seid allerdings in den längeren Spielpausen etwas vorsichtiger mit den Fanartikeln, da in dieser Zeit ja keine Heimspiele stattfinden und somit auch der Verkauf von Trikots, Schals, Mützen usw. nur schleppend vorangeht.

Inmitten des lieblichen grünen Tals erhebt sich majestätisch ein prachtvoller Turm. Hoch oben auf seiner Spitze flattert, von ewiger Herrschaft kündend, eine große blaue Fahne im Wind... Wollt Ihr auch in den Genuß dieser idyllischen Szene kommen? Dann müßt Ihr lediglich die letzte und selbstverständlich schwierigste Mission der **SIEDLER** meistern! Ist nicht zu schaffen? O doch – haltet Euch einfach peinlichst genau an Jürgen Geiers

Generalstabsplan inklusive Karte: Vorweg ist zu sagen, daß Ihr in der 29. und 30. Mission auf einen neuen, selbst im Handbuch nicht erwähnten Computergegner trefft. Ihr könnt also getrost alle bisher bekannten Charaktere vergessen. Nachdem Ihr das Paßwort **PASSIVE** eingegeben habt, geht's unwiderruflich zur Sache: Als erstes müßt Ihr mit ansehen, wie der Computer Euer Schloß plziert. Euer Lagerbestand ist sehr schlecht, nahezu auf Null. Zudem hat das Schloß den absolut ungünstigsten Standort, den man auf der Landkarte finden kann. Besonders aus diesen zwei Gründen muß jeder Schritt wirklich 100%ig bis ins Detail durchdacht sein, da Ihr sonst schon nach kurzer Zeit aus dem Statistikmenü die Option **ENDE** auswählen könnt!

1. Ihr baut Eure erste Grenzhütte so weit wie möglich westlich, also links vom Schloß. Beachtet beim Anlegen der Wege, daß nicht zu viele große Bauplätze verbraucht werden, denn diese sind sehr rar. Am besten ist ein Weg, der ziemlich gerade verläuft. Wenn Ihr ihn richtig verlegt, müßt Ihr oberhalb des Weges noch einen großen Bauplatz haben, unterhalb sogar noch mehrere. Jetzt ist es an der Zeit, Euch über den Lagerbestand zu informieren – wie gesagt: äußerst magere Angelegenheit! Ihr solltet so früh wie möglich einen Geologen auf Wanderschaft schicken – nur einen deshalb, weil Ihr sehr wenig Hämmer besitzt und diese nicht verschwenden solltet. Laßt den Steinchenklopfer dafür aber ständig die ganze Gegend erkunden (Zeit habt Ihr genug bis zum Minenbau).

2. Eure erste Grenzhütte sollte langsam von einem Ritter bezogen werden. Sobald dies der Fall ist, gebt Ihr die zweite in Auftrag – und zwar südwestlich (links unten) von der ersten (direkt am Gebirge, siehe Karte).

3. Plaziert die dritte Grenzhütte so weit südlich wie möglich (direkt vors Gebirge). Bald werdet Ihr die Meldung erhalten, daß das Notprogramm aktiviert wurde. Mit anderen Worten: Steine und Holz, die Ihr im Schloß gelagert habt, gehen zur Neige. Ab jetzt werden nur noch Baustellen beliefert, die einen Steinbruch, eine Holzfällerhütte oder ein Sägewerk in Auftrag haben. Geeignete Standorte für diese Gebäude habt Ihr zwar leider noch nicht, aber die Zeit drängt – Ihr müßt diese drei Betriebe so schnell wie möglich errichten.

4. Wartet, bis die dritte Grenzhütte mit Baumaterial beliefert ist. Setzt dann eine Holzfällerhütte über die zweite Grenzhütte, denn dort stehen wenigstens drei Bäume zum Fällen.

5. Gebt anschließend rechts über der dritten Grenzhütte ein Sägewerk in Auftrag. Der Schreiner wird zwar nicht viel Arbeit haben, aber ohne Sägewerk wird das Notprogramm nicht aufgehoben!

6. Ist Eure dritte Grenzhütte bezogen, solltet Ihr den Steinbruch anlegen. Platz dafür ist auf der anderen Seite des Gebirges, südlich der frisch

errichteten Grenzhütte. Sobald der Steinbruch mit dem nötigen Baumaterial versorgt ist, wird das Notprogramm wieder aufgehoben, d.h., andere Baustellen werden jetzt auch wieder beliefert.

7. Anschließend wird der Bauauftrag für die vierte Grenzhütte erteilt, ihr Standort ist rechts neben dem

Holzfäller und Förster einsetzen. Gebt auf Euren Steinbrucharbeiter acht: Wenn er alle Granitfelsen in seiner Nähe abgebaut hat, könnt ihr in abbrennen. Der Granit dürfte vorerst reichen.

17. Scrollt wieder ganz nach Norden. Normalerweise reicht Euer Territorium bis knapp über das Gebirge.



Steinbruch.

8. Laßt eine weitere Grenzhütte (die fünfte im Bunde) möglichst nordwestlich (links oben) errichten. Verbindet sie mit dem Holzfaller. Beachtet wieder, daß durch den Weg möglichst keine großen Bauplätze vernichtet werden. Den Holzfaller könnt ihr übrigens wieder abbrennen, sobald er die drei Bäume gefällt hat.

9. Schaut immer wieder nach der vierten Grenzhütte (neben dem Steinbruch). Sobald sich die Grenze ausgeweitet hat, setzt ihr zwischen die Bäume eine Holzfallerhütte.

10. Ordert unterhalb der fünften Grenzhütte auf dem am weitesten links gelegenen großen Bauplatz eine Getreidefarm. Verbindet sie mit der Grenzhütte oberhalb sowie mit dem Sägewerk unterhalb am Gebirge entlang. Verlegt dazwischen keine weiteren Wege, da der Getreidebauer sonst keinen Platz für seine Felder hat.

11. Behaltet den Steinbrucharbeiter im Auge. Wenn er genügend Steine abgetragen hat, entsteht ein großer Bauplatz. Hier errichtet ihr Sägewerk Nummer zwei.

12. Kurz vor Fertigstellung der Farm ist es an der Zeit, die Mühle zu errichten. Platz dafür ist direkt über der Getreidefarm, links von der 5. Grenzhütte.

13. Sobald sich ein Bauarbeiter an Eurer Mühle zu schaffen macht, wird der Standort für den Bäcker gewählt. Nordwestlich, neben der zweiten Grenzhütte, befindet sich ein geeignetes Plätzchen.

14. Ist das zweite Sägewerk fertiggestellt, brennt ihr das alte ab und baut genau an dieser Stelle eine Lagerhalle.

15. Konstruiert jetzt so weit südlich wie möglich eure sechste Grenzhütte (unterhalb von Sägewerk und Holzfaller).

16. Stellt um das neue Sägewerk eine weitere Holzfallerhütte und einen Förster. Später könnt ihr hier mehr

Gebt also so weit nördlich wie möglich (auf der anderen Seite des Gebirges) eure siebte Grenzhütte in Auftrag. Falls euch der Gegner zuvorgekommen ist, müßt ihr umdisponieren: Da ihr diese Grenzhütte nicht errichten könnt, reicht eure Grenze nur bis zum Rand des Gebirges. Ihr müßt nun warten, bis eure Minen Eisen fördern, Waffen hergestellt sind und eure Armee stark genug ist, um den Gegner dann an dieser Stelle anzugreifen. Der Platz wird unbedingt benötigt!

18. Nun wird es langsam Zeit, an die Bergminen zu denken. Wichtig ist zuerst der Standort für eine Kohlenmine. Ist euer Geologe ständig unterwegs gewesen, müßt ihr eigentlich genügend Schilder mit schwarzen Punkten sehen – gebt also eine Kohlenmine in Auftrag.

19. Wählt sofort einen Standort für eine Eisenmine aus und laßt diese errichten. Mit Gold und Granit lassen wir uns noch etwas Zeit. Eisen ist von großer Bedeutung, denn zum einen braucht ihr Werkzeuge, da euer Lagerbestand aufgebraucht ist bzw. rapide zur Neige geht, und zum anderen werdet ihr bemerkt haben, daß langsam, aber sicher keine neuen Ritter mehr ausgebildet werden, da zu wenig Waffen vorhanden sind. Ihr könnt also keine neuen Grenzhütten beziehen geschweige denn den Gegner angreifen!

20. Haben eure Bauarbeiter mit dem Ausheben der Minen begonnen, ist die Eisenschmelze angesagt. So ihr den Weg vom Schloß zur ersten Grenzhütte richtig verlegt habt, ist oberhalb vom Weg noch ein großer Bauplatz frei. Dieser ist für die Eisenschmelze wie geschaffen.

21. Widmet euch mal eurem Lagerbestand. Habt ihr noch einen Hammer? Das ist nämlich entscheidend für euer nächstes Bauvorhaben. Wenn ihr keinen mehr vorrätig habt, errichtet zuerst eine Schlosserei. Platz dafür ist direkt unterhalb vom Schloß. Laßt als erstes einen Ham-

mer herstellen, damit ihr so schnell wie möglich einen Schmied beauftragen könnt. Entscheidet anschließend, welche Werkzeuge ihr dringend benötigt, und stellt so das Bauprogramm des Schlossers wieder um.

22. Habt ihr noch einen Hammer auf Lager, schafft euch zuerst den Schmied an. Der geeignete Standort für ihn befindet sich zwischen der zweiten Grenzhütte und der Lagerhalle, links vom Weg. Gebt dann (wenn nicht schon geschehen) die Schlosserei (Punkt 21) in Auftrag.

23. Es empfiehlt sich, eine weitere Grenzhütte (die achte bzw. siebte, falls der Computergegner im Norden schneller war) im Osten (rechts neben eurer fünften Grenzhütte über dem Gebirge) aufzustellen.

Jetzt stehen alle wichtigen Gebäude. Laßt eventuell noch einige Kohle- und Eisenminen errichten, auch an eine Goldmine ist langsam zu denken. Platz für eine Goldschmelze ist gleich links neben Grenzhütte Nummer 7 (Punkt 24 – im Norden). Falls der Gegner beim Landgewinn schneller war und ihr somit die siebte Grenzhütte nicht bauen konntet, müßt ihr ihm dieses Stück Land abnehmen. Da ihr noch kein Gold besitzt, wird dies nicht gerade einfach – wahrscheinlich müssen einige Ritter geopfert werden. Das Land wird allerdings unbedingt für eine Goldschmelze benötigt, also kämpft! Baut eventuell auch noch eine Granitmine. Granitvorkommen gibt's im Gebirge rechts von eurem Sägewerk (siehe Karte).

Eure Arbeit ist getan. Jetzt heißt es warten, bis genug Eisen abgebaut und geschmolzen ist, genug Waffen hergestellt und somit auch reichlich Ritter vorhanden sind. Wenn genug Gold auf alle Grenzhütten verteilt wurde und eure Armee zu stolzer Größe herangewachsen ist, könnt ihr einen Angriff wagen. Dehnt euch als erstes nach Nordwesten aus – dort ist Platz für neue Farmen, außerdem läßt sich eine weitere Lagerhalle aufstellen. Neue Farmen sind dringend nötig, da eure Minenarbeiter bald nichts mehr zu beißen haben. Gehen die ersten Arbeiter auf den neuen Höfen ihrem Tagwerk nach, könnt ihr die erste Getreidefarm abreißen. Hier lassen sich nun prima neue Eisenschmelzen und Schmieden errichten. Läuft der Nachschub von Eisenerz, Roheisen sowie Kohle, können eure Schmiede nicht über Arbeitslosigkeit klagen! Als Folge werdet ihr schon sehr bald über viele, viele Ritter verfügen! Faßt auch eine Ausdehnung nach Osten ins Auge. Rechts von eurer achten (bzw. siebten) Grenzhütte eignet sich die Landschaft

gut für die Herstellung und Verarbeitung von Holz. Hier sollte zusätzlich eine Lagerhalle Platz finden. Wenn ihr weiter in diese Richtung vordringt, kommt ihr irgendwann in die Nähe des gegnerischen Schlosses. Baut dort am besten eine Burg, bevor ihr den Angriff auf das Schloß wagt. Im Süden (unterhalb eurer sechsten Grenzhütte) anzugreifen, lohnt sich übrigens nicht sonderlich. Mit eurer inzwischen doch recht starken Armee dürfte es nun kein Problem mehr sein, dem Gegner den Garaus zu machen.

Zwischendurch solltet ihr natürlich einen Blick in die Statistiken werfen, um auf dem laufenden zu bleiben. Eventuell auftretenden Schwierigkeiten müßt ihr sofort Rechnung tragen können. Entwickelt ein Gespür dafür, wann es an der Zeit ist, einen Bauauftrag zu erteilen. Zu viele Aufträge gleichzeitig können schnell euer Ende bedeuten: Die Siedler sind ständig mit der Fertigstellung irgendwelcher Gebäude beschäftigt, nichts wird mehr fertig, und der Computergegner lacht sich eins! Wartet also lieber ab, bis eine Baustelle ziemlich fortgeschritten ist, bevor ihr das nächste Projekt in Auftrag gebt. Vergesst überdies niemals, den Gegner zu beobachten! Und erschreckt nicht, er expandiert natürlich viel, viel schneller als ihr – nur, wie lange noch!

Nach ca. 11 bis 12 Stunden Spielzeit müßt ihr den härtesten aller Computergegner in die Knie gezwungen haben und die wunderschöne Endszene genießen können...

!! Neu in !!
Sachsen-Anhalt
Halle (Saale)

Grothe's Gameshop

Telefon:
(03 45) 66 70 88

Fax:
(03 45) 66 70 88

Rennbahnring 34
Halle (Saale)

Spiele für
Amiga
Amiga 1200
PC
CDROM

Hardware & Zubehör

Öffnungszeiten:

Montag bis Freitag 10.00 – 18.00 Uhr
Samstag 10.00 – 13.00 Uhr

Alle Tips auf einen Blick

68 KNOW HOW RJ 1'95



AMIGA

CD-

JOKER

MULTIMEDIA
AUF AMIGA

Das CD³²
als Video-Player

ALLE NEUEN
MPEG-MOVIES

DEMNÄCHST IN DIESEM THEATER

MEGARACE
&
RAIDEN

AKTUELLE TEST-VORFÜHRUNGEN

PGA EUROPEAN TOUR
SUPER STARDUST
KID CHAOS
JET STRIKE



CD-NEWS

ARCADE-UMSETZUNGEN
MULTIMEDIA-LEXIKA
CD-COMPILATIONS

A
M
I
G
A

C
D

J
O
K
E
R



Wenn ein Vertikalscroller auf Amiga-CD zur Ballermision startet, dann handelt es sich meist um eine Disk-Konvertierung wie z.B. das (zugegeben tolle) „Banshee“ – ganz anders U.S. Golds kommender Action-Knaller!

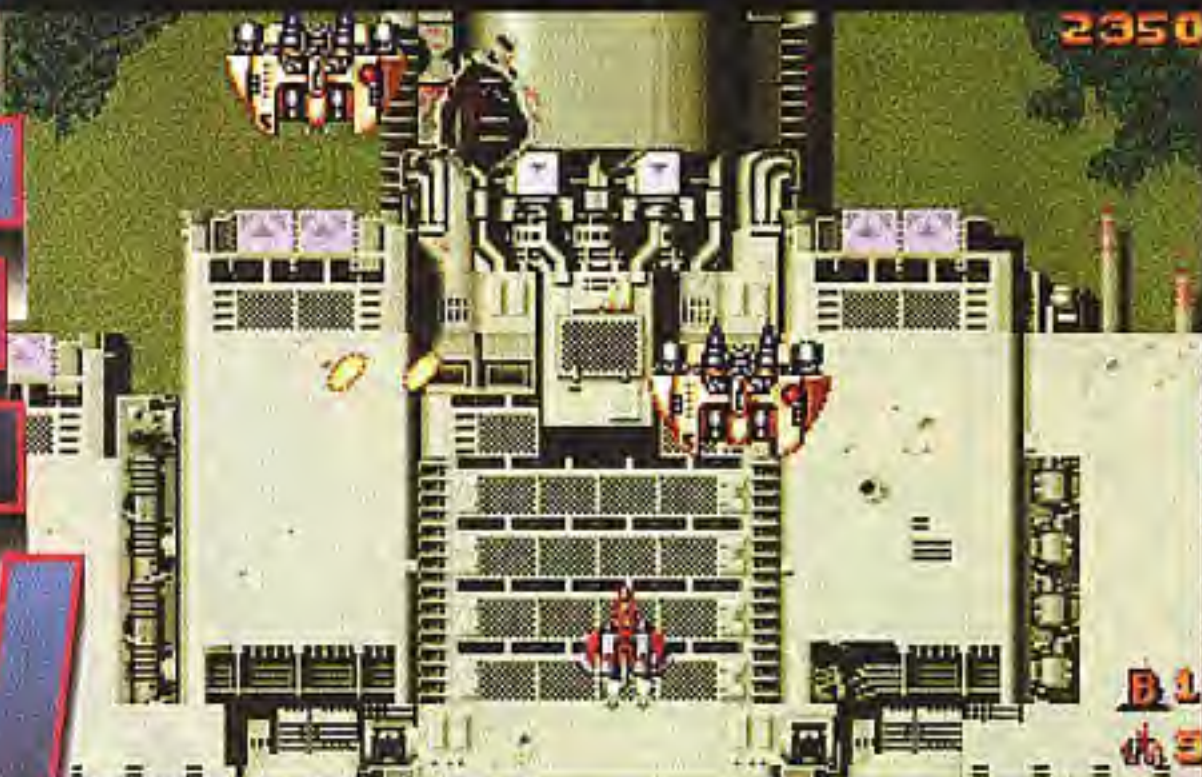


Raiden wird nämlich aus der Spielhalle importiert, wo seit einiger Zeit bereits der Nachfolger die Münzen schluckt. Aber auch wenn der Automat damit schon über drei Jahre auf dem Buckel hat, so zählt das Game doch noch lange nicht zum alten Eisen – nicht umsonst wurde für die Umsetzung der Action-Arie im Stil solcher Ballerlegenden wie „Truxton“ das erfahrene Imagitec-Team („Humans“) verpflichtet. Wenn die Welt hier wieder einmal vor dem Übergriff böser Aliens zu bewahren ist, dann soll das also unter beinharder Ausnutzung der Hardware-Power geschehen. Als Retter der Gegerbten wird man im verschärften Vertikalflug über alles in allem acht Levels düsen und mit seinem schwerbewaffneten Heldenraumer jeden vom

Screen pusten, der die Dreistigkeit besitzt, sich zu bewegen. Das können UFOs (Unangenehme Flugobjekte) jeder Art sein, aber auch dicke Bodenpanzer und bis unter das Bullauge bewaffnete Kriegsschiffe – und alle haben sie es auf den Energievorrat des Spielers abgesehen. Der wiederum kann seine Blechhaut zu Beginn nur mit einem reichlich popeligen Billiglasen verteidigen. Doch während diese bessere Taschenlampe den stärkeren Feinden nicht mal ein Ausweichmanöver wert ist, wird das Aufsammeln von Power-Ups nach und nach für etwas fairere Verhältnisse im Raumkampf sorgen.

Wie in diesem Genre allgemein üblich, wird man zudem mit Knallkörpern wie zielsuchenden Raketen und bildschirmsprenghenden Smartbombs verwöhnt, wobei der begrenzte Vorrat an solchen Helferlein aber tunlichst für die Schlußgegner jedes Abschnitts aufzusparen ist. Wer sich diesen Aufgaben allein nicht gewachsen fühlt, kann auch gemeinsam mit einem Freund gegen die Invasoren anfliegen. Um ihn hinter das Joypad bzw. den Stick zu zerren, darf man eine Grafik versprechen, die dem Spielhallenoriginal nicht nachsteht – ein Blick auf die hier gezeigten Fotos der Vorabversion sollte als Beweis genügen, daß selbst Ataris 64-Bit-Konsole namens Jaguar (für die ebenfalls eine Umsetzung existiert) es nicht besser kann. Auch der Sound klingt bereits sehr fetzig, obgleich sich diesbezüglich bis zur Endversion noch allerhand tun soll.

Bleibt eigentlich nur noch die Frage nach dem nicht mehr ganz taufrischen Gameplay, denn letztlich hat nicht nur die Automatenvorlage, sondern das gesamte Genre schon ein bißchen Staub angesetzt. Die Antwort der Programmierer lautet: „Genau diesen Staub soll Raiden durch Spielbarkeit ja vom Screen pusten!“ Tja, etwas Gegenteiliges läßt sich den Jungs nicht beweisen – jedenfalls nicht bis zum endgültigen Test in einer der kommenden Ausgaben. Und hoffentlich auch dann nicht... (mic)





MEGA-RACE

Hier stürzen sich die Software-Mechaniker ohne den sonst üblichen Umweg über den A1200 gleich auf das CD³², was durchaus seinen triftigen Grund hat: Die SF-Boliden dieser auch storytechnisch multimedialen Show werden durch eine ebenso reizvolle wie speicherplatzverschlingende Grafikumgebung donnern!

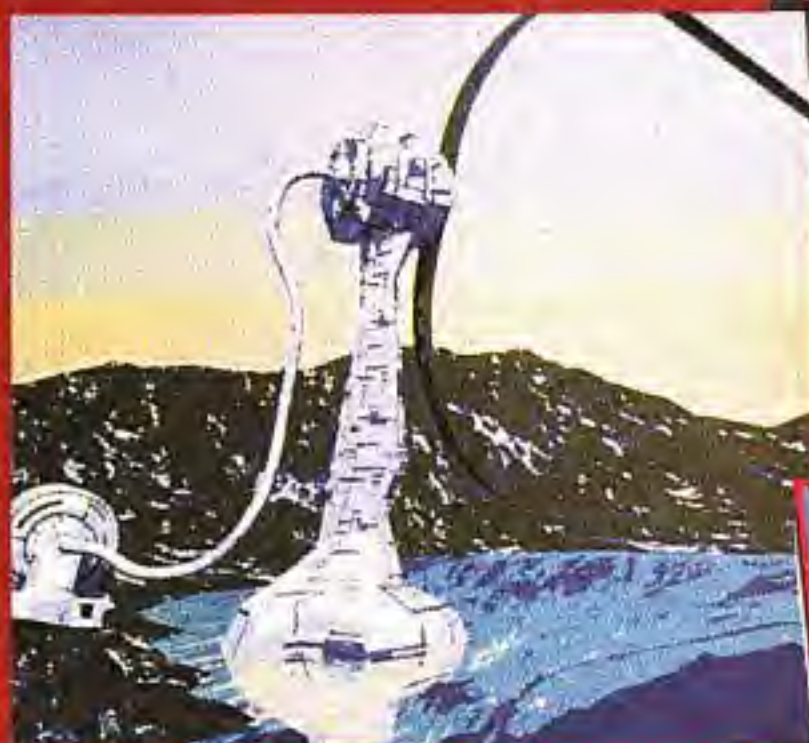
Ehe es soweit ist, wird der Spieler mit einer Rahmenhandlung Bekanntschaft machen, die entfernt dem Film „Running Man“ entliehen wurde. In einer nicht allzu fernen Zukunft langweilen sich die am Arbeitsplatz weitgehend von Robotern ersetzten Menschen ganz furchtbar und suchen Zerstreuung in TV-Shows, die fast so krank sind wie die heutigen. Eine der schlimmsten heißt Megarace; dort muß der „Enforcer“ genannte Kandidat in live übertragenen Rennen gegen üble Straßengangs antreten, die wahrscheinlich nicht mal einen Führerschein besitzen. Bei einem Sieg winken Ruhm und etwas Kleingeld, während Niederlagen halb so ärgerlich sind, weil man sie ohnehin kaum überlebt...

Schlechte Karten für Verlierer also, denn die acht beteiligten (und unterschiedlich ausgestatteten) Vehikel haben nicht nur tierisch Power unter der Haube, sondern auch ein hübsches Waffenarsenal an Bord. Für zusätzliche Action sorgen die auf den 16 Rennstrecken liebevoll verteilten Extras, wobei die diversen Beschleuniger, Streuschußwummen etc. neben viel Abwechslung auch eine Prise Strategie ins Spiel bringen. Und da wir uns wie gesagt letztlich immer noch in einer Fernsehshow befinden, wird das Geschehen stilgerecht von einem schmierigen Unterhaltungsknecht kommentiert. Ehrlich, gegen diesen Knaben wirkt selbst eine Wrestling-

Moderation von anno 94/95 noch so seriös wie die Tagesschau!

Ein Blick auf die abgebildeten Screenshots ermöglicht Euch zumindest einen kleinen Vorge-schmack auf die opulente Grafik: Die einzelnen Kurse glänzen mit waghalsigen Loopings, rasanten Steilkurven, düsteren Tunneln und turbulenten Korkenzieherabschnitten; angesiedelt sind sie teils auf atemberaubenden Planetenoberflächen, teils in den gigantischen Glasröhren schummriger Unterwasserwelten. Der Hinter- bzw. Untergrund wird dabei jeweils direkt von der Silberscheibe abgespult, darauf läßt sich dann das schön gezeichnete Fahrzeugsprite frei bewegen – mit Maus oder Stick und begleitet von atmosphärisch stimmiger CD-Musik. Bleibt nur noch die Frage, wann sich denn nun wirklich die Startflagge hebt. Nun, die Rennleitung von Mindscape hat uns jedenfalls hoch und heilig versichert, daß die Trainingsphase dieser Tage abgeschlossen sein müßte; der Countdown für eine weitere gelungene PC-Konvertierung tickt also bereits heftig! (mic)

Nach mega-langer Vorankündigung rast das futuristische Renn- und Medienspektakel des französischen Softwareteams Cryo („Dune“) nun doch langsam in die Startposition: Wir haben uns schon mal in der Box umgesehen.





DAS CD³² ALS VIDEOPLAYER: NEUE MPEG-MOVIES

Asche zu Asche, Silber zu Silber: Seit kurzem ist für die Philips-Konsole CD-i ein reichhaltiges Angebot von Kinofilmen lieferbar, die auch das CD³² als Heimprojektor akzeptieren – alles Nähere in diesem Theater!

VOR DER VORFÜHRUNG

Um die durchweg deutschsprachigen Leinwandepen am CD³² genießen zu können, muß man seinem digitalen Pantoffelkino in spe zuerst ein ansteckbares, ca. 500 Marker teures „Full Motion Video“-Modul spendieren. Wer einen Tower-Amiga samt CD-ROM besitzt, kann auch diese Multimedia-Maschine mit so was nachrüsten, doch schlägt das erforderliche Zusatzmodul (z.B. „Peggy-plus“) hier mit rund 800 Mäusen zu Buche. Nötig wird der Aufwand, weil die Streifen nach dem systemübergrei-



Ein Mann wie Michael (Die Firma)

fenden MPEG-Standard codiert bzw. komprimiert sind, der die ursprüngliche Bilddatenmenge etwa um den Faktor 200 reduziert. Unter verschärften Rallyebedingungen (etwa bei den Raumschlachten von „Star Trek VI“) stellt sich dadurch zwar ein ganz leichtes Ruckeln ein, doch im großen und ganzen ist die Bildqualität einwandfrei und erreicht locker das gewohnte VHS-Niveau. Auf jeden Silberling passen ungefähr 72 Filmminuten, so daß die meisten der derzeit lieferbaren MPEG-Movies zwei CDs benötigen – Filme mit Überlänge wie „Die Firma“ oder „Apokalypse Now“ werden gar auf drei Scheiben ausgeliefert.

FILM LÄUFT!

Die Bedienung erfolgt recht bequem via Joypad, mit dessen Hilfe sich die Streifen abschnittsweise vor- und zurückspulen lassen. Die Suche nach einer bestimmten Szene wird durch die Einteilung in fünf- bis zehnminütige, einzeln anwählbare „Kapitel“ erleichtert, während das sogenannte Shuffleplay doch eher für Musik-CDs gedacht ist. Dabei werden, genau wie auf einem Audio CD-Player, die einzelnen Kapitel bzw. Titel in zufälliger Reihenfolge abgespielt – was in visueller Form dann selbst aus „Ghost“ einen Experimentalfilm macht. Insgesamt ist der Bedienungskomfort einem Videorecorder also zumindest ebenbürtig (einmal davon abgesehen, daß ein sekundengenauer Wiedereinstieg nicht möglich ist, was kleine Wiederholungen unumgänglich macht), und die an sich schon sehr ordentliche Bildqualität erfährt bei den völlig streifen- und verzerrungsfreien Standbildern dann nochmals eine Steigerung – darüber hinaus ist eine optisch zufriedenstellende Wiedergabe in Zeitlupe möglich. Akustisch wird zwar nicht gerade das Niveau moderner Audio CD-Player erreicht, aber hören können sich die MPEG-Klänge allemal lassen.



Frauenpower pur (Thelma und Louise)



Alle derzeit erhältlichen MPEG-Movies

Andrew Lloyd Webber – Premiere Collection	39,95 DM
Beverly Hills Cop II	39,95 DM
Black Rain	39,95 DM
Bon Jovi – Keep the Faith	39,95 DM
Bryan Adams – Waking up the Neighbours	39,95 DM
Carreras, Pavarotti, Domingo in Concert	39,95 DM
Der Prinz aus Zamunda	9,95 DM
Die Firma	49,95 DM
Die nackte Kanone	39,95 DM
Die nackte Kanone 2 1/2	39,95 DM
Die Stunde der Patrioten	39,95 DM
Eine verhängnisvolle Affäre	9,95 DM
Ein Fisch namens Wanda	9,95 DM
Ein Ticket für Zwei	39,95 DM
Ein unmoralisches Angebot	39,95 DM
Ghost	39,95 DM
Goldfinger	39,95 DM
Jagd auf Roter Oktober	39,95 DM
James Bond jagt Dr. No	39,95 DM
Liebesgrüße aus Moskau	39,95 DM
Mondsüchtig	39,95 DM
Mr. Bean – The Exciting Adventure	36,95 DM
Mr. Bean – The Exciting Escapade	36,95 DM
Mr. Bean – The Terrible Tales	36,95 DM
Playboy's Complete Massage	59,90 DM
Rainman	49,95 DM
Reine privat – Rock Gitarre	129,90 DM
Sliver	39,95 DM
Star Trek VI	39,95 DM
Sting – Ten Summoners Tales	39,95 DM
The Cream of Eric Clapton	39,95 DM
The Cure Show	39,95 DM
Thelma & Louise	49,95 DM
Tina Turner – Rio '88	39,95 DM
Top Gun	39,95 DM
Überleben!	49,95 DM
Wayne's World	39,95 DM
Worlds of – Rhythm King	49,90 DM

BEZUG

Hermann Multimedia
Bahnhofstr. 2d
Postfach 1507
26180 Rastede
Bestell-Hotline: 04402 - 1237
Fax: 05137 - 878712



Die Luftkavallerie greift an
(Apocalypse Now)



Ein Traumpaar (Rainman)

DEMNÄCHST IN DIESEM THEATER

Erfreulicherweise wird das Sortiment an MPEG-Filmen ständig erweitert, so sollen beispielsweise in Kürze die „Mr. Bean“- und „James Bond“-Reihen um weitere Folgen ergänzt werden. Natürlich sind die meisten Titel auch schon im Fernsehen gelaufen, doch gegenüber der unmittelbaren Konkurrenz liegen die Vorteile der Silberlinge vom CD-i dennoch klar auf der Hand: Bei ähnlicher Preisgestaltung sind sie weitaus platzsparender und auch viel haltbarer als herkömmliche Videofilme. (md)



Die Nervensäge (Ticket für Zwei)



Ein Schurke im XXL-Format (Goldfinger)



AMIGA CD-ROM

EUROPEAN PGA TOUR

Neue Golfer machen sich derzeit rar am Amiga, um so schöner, daß nun ein verjüngter Altmeister den Weg auf Diskette und CD gefunden hat: Ocean schickt den EA-Klassiker von anno 91 auf komplett überarbeitete Kurse!

Ab dafür:
Berny Langer
am Abschlag



In diesem Club war man
bislang nicht zugelassen!



Der neue alte Shop

In der neuen Version kann das Programm aber nicht nur mit zeitgemäßer Präsentation, sondern auch mit drei neuen Spielmodi und fünf bisher nicht gekannten Parcours aufwarten. Die bis zu vier Teilnehmer haben also nicht mehr bloß die Wahl zwischen einer Übungsrunde und dem Turnier gegen 60 Golfprofis in vier Durchgängen, denn im Gegensatz zum Vorgänger kann man nun z.B. auch am sogenannten „Cannon Shoot Out“ teilnehmen. Hier schwingen vier vom Rechner oder von Spielern gelenkte Cracks den Schläger über drei Löcher, wobei nach jedem Loch der jeweils

schlechteste ausscheidet. Im Falle eines Patts gibt's ein Stechen, bei dem der Ball irgendwo in der Pampa platziert wird und mit nur einem Schlag möglichst nahe an die Fahne gedroschen werden soll – alles in allem eine sehr spannende Veranstaltung. Nicht minder neu sind das „Match Play“, wo es einen Punkt pro gewonnenem Loch im K.o.-System gibt, und die „Skin Challenge“, wo zwei oder vier Spieler außer Konkurrenz um Kohle golfen. Zunächst ist aber auch diesmal wieder ein wenig Training anzuraten, um sich mit den Feinheiten der genial durchdachten Steuerung vertraut zu machen. Wer mag, darf Drives und Putts sogar separat einstudieren, ehe er einen Parcours aussucht und sich im grafisch hübsch überarbeiteten Golfshop 14 von insgesamt 16 angebotenen Schlägern in den Rucksack packt. Auch der (auf Wunsch zusätzlich aus der Vogelperspektive zu begutachtende) Bu-

sen der Natur selbst ist schöner geworden, findet man sein adrett gezeichnetes Sprite nach einem eindrucksvollen Kameraschwenk über das aktuelle Loch doch nun inmitten detailreich gestalteter Bäume, Tümpel und Sandbunker wieder. Insbesondere die sanften Farbverläufe garantieren dabei eine sehr realitätsnahe und vor allem plastische Optik.

Vor dem (Ab-) Schlag bietet der Caddy im Rechner seinem Herrn einen passenden Schläger an, der aber auch ausgewechselt werden kann – der Schuß wird dann mittels dreifachem Druck auf eine flott ablaufende Powersäule durchgeführt. Entscheidend für einen akkuraten Ballflug ist dabei jedoch nicht nur das exakte Timing, denn auch der durch einen Drehpfeil symbolisierte Wind und die (via Pulldownmenü einblendbare) Lage der weißen Murnel wollen ins Kalkül gezogen sein. Während das nett animierte Alter ego nun den Ball über das Grün drischt, blendet die Kamera so um, daß die Kugel auf den Spieler zufliegt. Sollte sie im Wasser landen, gibt's natürlich einen Strafschlag, während besonders gelungene Aktionen automatisch in einer Wiederholung zu bewundern sind. Schließlich auf dem Grün angekommen, läßt sich eine mit allen Unebenheiten sowie einem Gitternetz versehene Nahaufnahme einblenden; das Einlochen erfolgt mittels einer neuen Powersäule sowie des in Fünf-Fuß-Schritten einstellbaren Putters.

Die im Vergleich zum Vorgänger wahrlich opulente Präsentation samt frischen Soundeffekten und einer schmissigen Titelmusik muß zwar mit häufigen, aber erträglichen Nachladepausen erkaufte werden, doch bezahlt man diesen Preis gerne. PGA European Tour vereint nämlich die Vorzüge eines Klassikers (also fes-





Putten mit allen Feinheiten

selndes Gameplay, astreine Spielbarkeit und problemloses Handling auch via Joypad) mit einer sehens- und hörensweisen Aufmachung, die Genre-Konkurrenten wie „The Ryder Cup“ oder „Nick Faldo“ ziemlich blaß aussehen läßt – und das gilt mit nur wenigen Einschränkungen auch bei den zeitgleich erhältlichen Versionen für Standard- und AGA-Amigas. Mehr dazu im nächsten Joker-Sportstudio, bleiben Sie dran! (md)



PGA EUROPEAN TOUR (OCEAN)

GOLF-SIMULATION

85%
„WELTKLASSE“



GRAFIK	79%
ANIMATION	66%
MUSIK	69%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	86%

FÜR ALLE

PREIS DM 89,-



EINGABEMEDIUM	JOYPAD/MAUS
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	ANLEITUNG

RE-FILL sind speziell für den jeweiligen Drucker entwickelte Nachfülltinten. Diese neuen Tinten sind besonders lichtecht: d.h. die Ausdrücke verblassen kaum mehr. Außerdem trocknen die neuen Tinten fast nicht ein. Sollte dennoch einmal eine Düse eintrocknen, so schafft das "Clean-Fluid" Abhilfe (s.u.).

Jedes Refill-Set besteht aus COMPEDO-Qualitätstinte, die auf den jeweiligen Drucker optimiert ist. Nachfüllspritze(n) und Anleitung liegen jedem Set bei.

Original COMPEDO

Nachfülltinten für Tintenstrahl-Drucker

Transfertinte:

Zum Aufbügeln Ihrer Drucke auf Textil, Keramik, Alu und andere Werkstoffe.

für HP-Deskjet 500/510/520/550c/560c

ColorSet (3 x 8ml; je 2 Füllungen)	79,90
Schwarz (8 ml; 1 Füllung)	28,90

HP-Deskjet 500/510/520/550c/560c (auch für Olivetti-JP-150/350)

jedes Set reicht für ca. 5 bzw. 10 Füllungen!

Schwarz (125 ml) 49,-

Color-Set (Gelb, Rot, Blau; je 40ml) 59,-

für DJ-560 Schwarz u. Colorset nötig!

Canon BJC 600

jedes Set reicht für ca. 5 Füllungen!

Schwarz (40 ml) 25,-

Color-Set (Gelb, Rot, Blau; je 40 ml) 64,-

Canon BJC 800/810/820

Set reicht für ca. 4 Füllungen pro Farbe!

Einzelfarbe: (125 ml) 54,-

Color-Set (4-Farb-Set; je 125 ml) 198,-

Canon BJ 10/20/200

Set reicht für ca. 3 Füllungen!

Schwarz (40 ml) 24,-

Canon BJ 300/330

Set reicht für ca. 5 Füllungen!

Schwarz (125 ml) 54,-

EPSON Stylus Color

Einzelfarbe: (125 ml; 4 Füllungen) 55,-

4Farb-Set (je Farbe 25ml; 4 Füllungen

Schwarz; 6 Füllungen; Gelb, Rot, Blau)

198,-

TestSet (4-Farb-Set; 60ml Schwarz und je

40ml Gelb, Rot, Blau; je ca. 2 Füllungen)

84,-

EPSON Stylus 300

Set reicht für ca. 3 Füllungen!

Schwarz (40 ml) 24,-

EPSON Stylus 800

Set reicht für ca. 8 Füllungen!

Schwarz (125 ml) 54,-

Clean-Fluid: Düsenreiniger

für alle genannten Drucker geeignet
150 ml Reinigungsflüssigkeit gegen
eingetrocknete Düsen (bei Transfer-
Tinte unbedingt erforderlich!) 19,-

Spezial-Tintenstrahl-Papiere und Folien:

(Alle im Format DIN A4)

Qualität Premium: bis 720 dpi!
(120g/qm, 200 Blatt) 59,80

Qualität Hochglanz: bis 720 dpi!
(150g/qm, 100 Blatt) 89,90

PolyGlossy: (Polyester-Folie für Drucke
höchster Qualität; 50 Stück) 71,50

FotoGlossy: (glänzendes Fotopapier für
Ausdrücke von höchster Qualität; 150g;
50 Stück) 89,90

Ink-Folie:
(mit Griffleiste; 50 Stück) 71,90

Maxi-Test-Pack: (10x Medium; 10x
Premium; 5x Hochglanz; 5x Ink-Folie;
5x PolyGlossy; 4x FotoGlossy) 49,90

IrseeSoft

Meinrad-Spieß-Platz 2
D-87660 Irsee

Tel: 08341-74327 Fax: 08341-12042

Versand Inland erfolgt nur per Vorkasse oder
Nachnahme. (Versandkosten: Vorkasse: DM 6,- /
Nachnahme DM 9,-)

Versand ins Ausland nur per Vorkasse mit
Postbaranweisung (Auslands-Versandkosten: DM 15,-).

Ab einem Bestellwert von DM 300,- liefern wir
versandkostenfrei.

- Händleranfragen erwünscht! -



KID CHAOS

Wie hätte der allseits beliebte Holland-Rudi gesagt? Gerade noch im Disketten-schacht, jetzt schon auf der CD-Bühne: Oceans Plattform-Chaot bringt wenig Neues, aber viel Gutes für amiganisierte Silberhüpfer.

Da seit der Floppy-Version nur wenige Wochen verstrichen sind, lassen sich die Unterschiede an drei Fingern abzählen: Die Steuerung wurde an das Joypad angepaßt, die Optik um ein, zwei Winzigkeiten ergänzt und die Techno-Musik auf CD kopiert – Ende Gelände.

Die spielerische Praxis ist also von gewohnter Güte, denn selten ist ein Plattformheld mit mehr Tempo über den Amiga geturnt. Mit einer Keule bewaffnet gilt es, fünf in Ab-

schnitte unterteilte Levels zu durchheilen, sich gegen Vögel, Matchbox-Autos, Mutantensäue und anderes Getier durchzusetzen und sich am Ende jeder Welt einer speziellen Herausforderung in Form von Breakout- oder Invader-Spielchen zu stellen. Dabei treibt ein Zeitlimit zur Eile an, zugleich sorgen Sprintpassagen, Sprungfedern, bewegliche Plattformen, Ge-



Jetzt tobt das Chaos auch von der CD

heimkammern und tödliche Morgenstern-Pendel für Abwechslung im Gameplay – und einen Schwierigkeitsgrad, der selbst geübte Hüpfdohlen herausfordert. Und das, obwohl der Held einige Fehlsprünge bzw. Treffer wegsteckt und im Todesfall am zuletzt besuchten Rücksetzpunkt wiederbelebt wird.

Doch die gelungene Optik entschädigt für viele Mühen: Das turboschnelle Parallaxscrolling fördert kunterbunte und meist gelungen animierte Fabrik-, Wald- und Tempel-Landschaften zutage; lediglich ein paar Stellen wirken langweilig, zumal sie auch mit den Bewegungen der Sprites knausern. Zusammen mit den fehlenden Innovationen

im Gameplay sind sie dafür verantwortlich, daß Kid Chaos die Hit-Hürde knapp verfehlt. Sehr knapp... (rl)

KID CHAOS

(OCEAN)

PLATTFORM-ACTION

83%

„SPRING-LEBENDIG“



GRAFIK	77%
ANIMATION	73%
MUSIK	84%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	88%
DAUERSPASS	80%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 79,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

PAD/STICK
LEVELCODES
ANLEITUNG

JETSTRIKE

Vor exakt einem Jahr ist die Disk-Version dieser Action-simulation im Joker-Testflug mit 19 Prozentpunkten abgestürzt, jetzt schiebt Rasputin eine verbesserte CD-Fassung nach – gut, aber längst nicht gut genug...

Das beginnt schon mal damit, daß die dürftigen Simulationselemente des Baller-Rundflugs nicht verstärkt wurden, statt dessen hat man nun einfach die Bezeichnung Flugactionspiel auf die Packung gemalt. Das trifft die Sache zwar etwas genauer als der zuvor verwendete Begriff Simulation, ändert aber kein Stück an der total vermurksten Steuerung, die praktisch 1:1 von der Tastatur auf das Pad übertragen wurde. Wer sich dennoch an den über 60 Flugzeugen und Hubschraubern versuchen will, kann das zusammen mit nun-

mehr bis zu sieben Kollegen in knapp 200 Missionen tun. Unterschiede im Flugverhalten wird man freilich nach wie vor vergeblich suchen, denn zu meist wird ohnehin nur geballert, Aufklärungstouren sind eher selten. Entsprechend tipig ist die mit drei Knöpfen auszulösende Bewaffnung ausgefallen: Es gibt gut 60 Systeme, darunter sogar Atombomben. Auch ein „Follow Weapon Modus“ wird geboten, der

Sprit ist limitiert, und den Gipfel an Realismus stellt das einziehbare Fahrwerk dar – zumal es völlig schnuppe ist, wenn man's mal vergißt...

Immerhin ist die horizontal scrollende Grafik deutlich schöner und der Sound sogar richtig toll geworden, denn von besseren FX über Sprachausgabe bis hin zu CD-Musik fehlt nichts, was man von seinem CD-ROM erwartet. Als Audio-CD wäre Jetstrike mit seinen (mitunter auch gut gesungenen) Tracks im Stil von ZZ Top oder Top Gun also durch-

aus brauchbar, wenn auch ein bißchen teuer. Als Spiel kann man die Scheibe hingegen immer noch vergessen. (mm)



Gut, daß die Steuerung auf dem Foto nicht zu sehen ist!

JETSTRIKE

(RASPUTIN)

BALLER-SIMULATION

22%

„ABGESTÜRZT“



GRAFIK	61%
ANIMATION	63%
MUSIK	82%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	12%
DAUERSPASS	18%

FÜR KAMIKAZEFLIEGER

PREIS DM 69,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD
PASSWÖRTER
NEIN

Asteroids hoch 32

SUPER STARDUST

Das actiongeladene Gemeinschaftswerk von Bloodhouse und Team 17 ist hier so geworden, wie die CD-Konvertierung von Floppy-Soft eigentlich immer sein sollte: hübscher, melodischer und vor allem besser spielbar!

Man hat sich also unseren Ratschlag aus dem Test zur erst kürzlich erschienenen Version für den A1200 zu Herzen genommen und den extrem hohen Schwierigkeitsgrad so weit entschärft, daß der Weltraum nun auch weniger begnadeten Baller-Fans zugänglich ist. Nicht minder erfreulich sind die neuen Zwischensequenzen und das irre Raytracing-Intro – mag der Inhalt noch so belanglos sein, die gezeigten Animationen sind eine Wucht! Zudem kommen die mal dramatischen, mal technolastigen Musikstücke nun direkt von CD und gewinnen dadurch an Qualität; der so eingesparte RAM-Speicher wurde teils in saftigere Sound-FX, teils in zusätzliche Optik-Finessen (z.B. bei den Triebwerksabgasen) investiert. Last not least erlaubt die konfigurierbare Pad-Steuerung schon deshalb genauere Manöver als anno Stick, weil man sein Vehikel nun auch abbremsen kann und es so nicht mehr hilflos in die Gegnerschaft knallt.

Das grundlegende Gameplay blieb indessen unangetastet: Der Spieler lenkt sein rotierendes Raumgefährt in „Asteroids“-Manier durch ein Chaos aus dahintaumelnden Meteoriten, die nach Beschuß

Ein 3D-Intermezzo

in einem Feuerball explodieren, in kleinere Teile zerbrechen und bei weiteren Treffern schließlich ganz den stellaren Löffel abgeben. Dazu stürmen feuer-spuckende oder mit einer Tarnkappe à la „Predator“ versehene Raumer, Techno-Schlangen und andere Klein- und Großgegner den Screen – bei Kontakt nagen sie am Schutzschild und spalten sich nach Ablauf des Zeitlimits in kleine Kamikazeflieger auf. Nach jeweils sechs der insgesamt 30 Levels findet man sich in einem rasant zoomenden 3D-Tunnel wieder, an dessen Ende ein Obermotz auf seine Abreibung wartet.

Damit er und seine Kollegen nicht bloß mit dem etwas schwächlichen Standard-Laser beharkt werden können, sollte man fleißig die von etlichen Angreifern hinterlassenen Extra-Icons sammeln: Sie sind für frische Schutzschild-Power, Smart-bombs, Zusatzleben, mehr Beschleunigung sowie Flammenwerfer, Plasmakna-

nonen und andere Waffen gut, die dann an einem separaten Screen einzeln zugeschaltet werden. Bisweilen ist auch die Teilnahme an freiwilligen Bonus-Missionen möglich, wo man im „Thrust“-Stil die in alle Himmelsrichtungen scrollenden Unterwasser-Welten nach Power-Ups abgrast.

Das alles spielt sich dank des nunmehr recht zivilen Schwierigkeitsgrades deutlich besser als von der Disk, während die AGA-Präsentation ja schon seit jeher ganz große Klasse war – die gerenderten Sprites vor den hübschen Futuro-Kulissen sehen hier nun mal um einiges besser aus als jede vergleichbare Ballerei! Um so trauriger, daß der Action-Überflieger auf CD-tauglichen AGA-Amigas nur schnöde Abstürze produziert... (rl)

Das neue Mega-Intro



Gegner, Gegner...



...und noch mehr Gegner!

SUPER STARDUST (TEAM 17)

ASTRO-ACTION

83%

„FEURIG“



GRAFIK	83%
ANIMATION	95%
MUSIK	84%
SOUND-FX	81%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	83%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 79,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD
LEVELCODES
ANLEITUNG



DIE ZOCKER-COMPILATION

Rund drei Dutzend Spiele für bloß 59 Marker, das kann doch nur PD sein? Stimmt genau, allerdings bietet die Klassiker-Sammlung **Gamers' Delight** wirklich jede Menge Spaß fürs Geld: Liebhaber schneller Action werden hier ebenso fündig wie die Fans anderer Genres, allein die Plattformen sind mit gerade drei Vertretern etwas unterrepräsentiert. Wer aber bei „Galaga '94“ oder „Bomber 2000“ den Laser sprechen, bei „Ami Mind“ und „Rolling

Stones“ Steinchen verschieben, mit „Walls“ Mauern einreißen oder einfach nur eine Runde „Mau Mau“ zocken will, kann das problemlos am CD³² bzw. jedem CD-be-stückten Amiga tun – die praktische Benützeroberfläche macht's möglich! Alles weitere bei:

Stefan Ossowski's Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78



DER LOK-FÜHRER

Wer sich für alles rund um das Thema Eisenbahn interessiert, sollte einen Blick auf Boeders neue Photo-CD **Deutsche Reichsbahn** riskieren. Der 29,- DM billige Rundling dokumentiert anhand 100 lizenzfreier Motive den Werdegang des Bahnwesens in den neuen Bundesländern – Dampflokomotiven alter Schule sind hier daher keine Seltenheit. Die Bilder lie-

gen in fünf verschiedenen Auflösungen (z.B. 192 x 128 Pixel oder 3072 x 2048 Pixel, jeweils in True Color) vor und lassen sich mit jedem Photo CD-tauglichen Amiga betrachten und verarbeiten; also auch mit dem CD³², sofern man die nötige Software geladen hat. Zu beziehen ist das Werk u.a. bei:

Hormann Multimedia, Tel.: 04402/12 37



DIE USER-COMPILATION

Und gleich noch eine brandneue CD-Sammlung: **Megahits 4** enthält massenhaft Tools, Anwendungen, Grafiken und Sounds, die sich ebenfalls auf allem nützen lassen, was CD-tauglich ist und unter dem Namen Amiga läuft. Enthalten sind (sowohl in gepackter als auch in sofort ausführbarer Fassung) aus der Time-Series die Disk-Nummern 201 bis 339, aus der German-Reihe die Scheiben 251 bis 367 sowie aus der Faces of Mars-Serie die Folgen 121 bis 192. Damit nicht genug, denn die mit 79,- DM finanziell durchaus vertretbare Schillerscheibe bietet noch die Shareware-Versionen des leistungsfähigen Autoren-Systems „CanDo!“ und des Profi-Texteditors

„Edge“. Mit dem „Magic User Interface“ ist außerdem ein Programmpaket an Bord, das dem Programmierer die einfache Erstellung simpel zu handhabender Benützeroberflächen ermöglicht. Mehr dazu weiß man bei:

Rhein-Main-Soft, Tel.: 06171/26 83 01



DER AUTOMATEN-AUFSTAND

Die CD-Version von Mirages spektakulärer Robbi-Prügelei **Rise of the Robots** hat es zwar nicht ganz bis zu unserem Redaktionsschluß geschafft (Test wird in der nächsten Ausgabe nachgereicht), sollte aber bei Erscheinen des Hefts bereits im Handel sein. Und wer vor dem Erwerb einen Testkampf wagen will, kann das bald in der Spielhalle tun: In Zusammenarbeit mit Bell-Fruit ist momentan eine Arcade-Fassung in der Mache, die sich lediglich durch ei-

nige zusätzliche Animationen von der Ausgabe für das CD³² unterscheiden soll – was mal wieder beweist, daß die AGA-Chips selbst sündteurer Automaten-Technologie Paroli bieten können! (rl)





„Turrican 4“ ist da, und verantwortlich zeichnet nicht etwa Factor 5, sondern Stefan Skrzypek aus Duisburg! Okay, noch fehlen Sound, Animationen und Spiel, aber dieser Screen ist doch schon recht vielversprechend, oder?



Auch die Lemmings sind zurück, und das nicht nur bei Psygnosis: Daniel Rentz aus Berlin hat sie auch auf seinem 500er entdeckt und dort dank „DPaint IV“ in LoRes mit 32 Farben verewigt.



Solange es den Joker gibt, gibt's auch den Amiga – also noch mindestens fünf Jahre, wie uns Özcan Demirtas aus Krefeld mit seiner futuristischen Jubiläumsnummer (gedruckt auf einem 1200er mit „DPaint IV AGA“) bestätigt.



In Grasbrunn herrscht tiefster Winter, am 500er von Alexander Brügger aus Wedel jedoch Hochsommer. Beim Anblick seiner Strand-Impression wurde es uns hier jedenfalls ganz warm ums Herz – besonders den Männern...

Joker Galerie

Apropos Fälschungen:
Auch Raul Midea aus
Denzlingen mag keine
Schwindler – weshalb
er diese „Penthouse“
genannte Straßen-
schlucht für schwindel-
freie Kunstkenner gepi-
xelt hat.



Im neuen Jahr wird al-
les anders? Nö, aber ein
paar gute Vorsätze hät-
ten wir natürlich schon
für die Begnadeten un-
ter Euch: Schickt uns
noch schönere Bilder
für die Galerie – und
verschont uns mit ab-
gekupferten Stoff!

DEM
PLAGIATOR
KEINE
CHANCE
!



Wer könnte je den
fülligen „Jabba the
Hut“ aus dem drit-
ten Krieg der Sterne
vergessen? Zur Er-
innerung hat Marten
Schmidt aus Buxte-
hude den fülligen
Schurken für Euch
auf Disk gebannt.
Und die Macht war
mit ihm!

Nein, wir können sie einfach nicht
leiden, jene Pfauen, die da immer
wieder versuchen, mit fremden Fe-
dern an Ruhm, Ehre und eine na-
mentliche Veröffentlichung auf die-
sen Seiten zu gelangen – das soll
den Talenten unter Euch vorbe-
halten bleiben, die uns **SELBST-
ERDACHTE UND SELBST-
GEMACHTE WERKE** schicken.
Ob die mit Wachsmalkreide, Blei-
stift oder einem Malprogramm
(dann bitte auf Diskette einsenden)
entstanden sind, ist uns dabei egal,
über Angaben zum verwendeten
Werkzeug würden wir uns jedoch
sehr freuen. Stapft also am besten
noch heute zum Briefkasten und
sendet Euer Kunstwerk samt Rück-
porto und schriftlicher Urheber-Be-
stätigung an den:

**Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

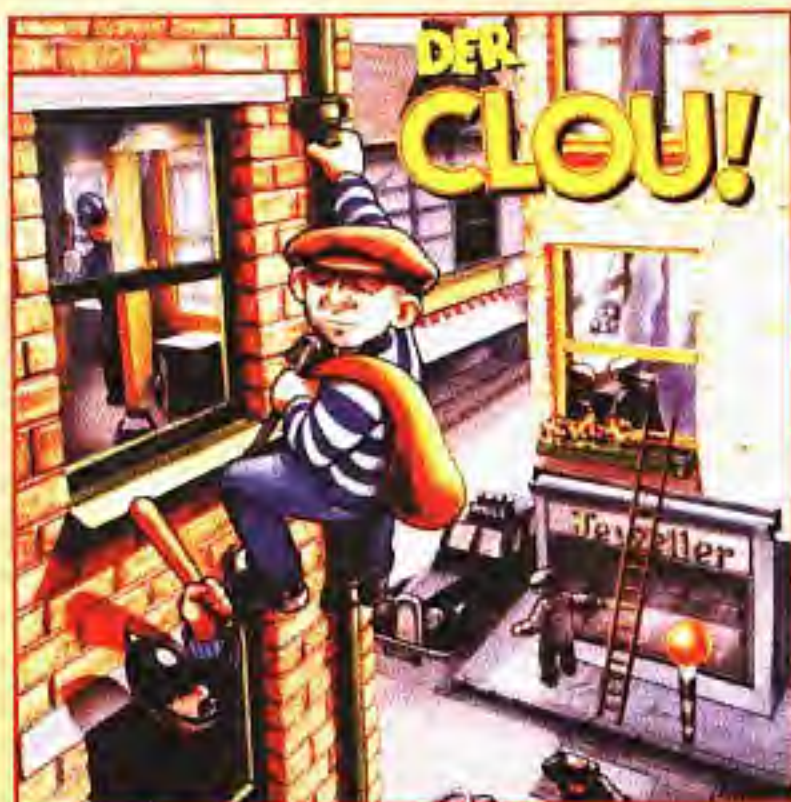


Ob diese „Holy Party“ noch
von Weihnachten übrig ge-
blieben ist, hat uns Magic
M. aus Erfurt nicht verraten
– nur, daß er sie auf einem
Schreibtisch aus Spanholz-
platten mit Bleistift im A4-
Format gezeichnet hat.

Was macht eigentlich



...AND AVOID PANIC BY?



Ein Meisterwerk als Gesellenstück: Der Clou!

Also haben wir uns mit Kaweh Kazemi (auch kein Allerweltsname...) einen der Haupttäter des Newcomer-Kleeblatts geschnappt und kurzerhand zu einem Verhör beordert. Und da ihm in dieser Ausgabe anhand eines beweiskräftigen Tests auch noch die tolle Profidiskette zur genialen Langfinger-Sim nachgewiesen werden konnte, war der schwere Junge voll geständig: Bereitwillig beantwortete er unsere Fragen nach dem Sinn des Lebens, den Geheimnissen des Universums und was man als Amiganer sonst noch gerne wissen möchte...

?: Kaweh, zu allererst möchten wir natürlich wissen, wie man auf einen dermaßen abgedrehten Namen wie „...and avoid panic by“ kommt?

KK: Ganz wichtig sind die drei Punkte, denn es handelt sich hier um eine Textzeile aus einem Lied. Die haben meine Kollegen und ich gehört, als wir mal zwecks Brainstorming in einer Kneipe saßen – wir verdanken unseren Namen also der Musikbox.

?: Ah, ertappt! Rück sofort mit den Namen deiner Komplizen raus!!

KK: Da wäre zunächst mal Helmut Gaberschek, er ist quasi einschlägig vorbestraft. In früheren Jahren hat er näm-

Kaweh Kazemi
am NEO-Stand
der Kölner Messe

Unter den Fittichen von NEO hat das österreichische Quartett mit „Der Clou!“ ein strategisches Meisterwerk verbraucht, trotzdem ist ihr extravaganter Name bislang nur Insidern ein Begriff – das muß anders werden!



lich ein Game namens „Chicago“ ausgeheckt, das ebenfalls im Gaunermilieu handelt. Es wurde allerdings nie veröffentlicht.

?: Dann ist er ja ein richtiger Wiederholungstäter?!

KK: Wie auch immer, jedenfalls stammen Idee und Konzept von ihm. Für die Verwirklichung suchte er noch einen zweiten Programmierer, und was lag da näher, als auf meine Wenigkeit zurückzukommen – wir studieren nämlich zusammen Informatik. Unser Grafiker Markus Hudolin ist übrigens auch so ein Studiosus, allerdings der Wirtschaft. Hintergrundstory und Charaktere stammen schließlich von Karam Nada, er hat sich auch den lebenswerten Ganoven Matt Stuvysunt ausgedacht.

?: Apropos lebenswert – sol-

che Gentlemangauer gibt's sonst nur noch in alten Hollywoodschinken, keinesfalls aber in der realen Unterwelt. War das Absicht oder eine Wissenslücke?

KK: Wir wollten von Anfang an möglichst ohne Gewalt auskommen, uns liegen humorige Games im Stil von Lucas Arts viel näher am Herzen. Und ich meine, das haben wir auch ganz gut hingekriegt – man denke nur an den duseligen Inspektor Gludo.

?: Keine Frage, daß euch dieser Coup geglückt ist! Aber eine solche Fülle an Ideen zaubert man doch sicher nicht von heute auf morgen aus dem Panzerschrank?

KK: Ganz und gar nicht, das Projekt hat immerhin zwei Jahre Entwicklungszeit gekostet. Die Arbeit am „Clou!“ begann seinerzeit noch auf einem

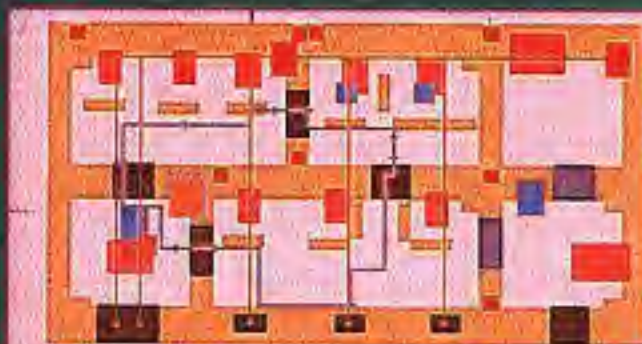


Tante Emma's Laden, South East, Waterloo 83.82.1953
Gehen Beobachten Taxi rufen Nachdenken
Hörten Wischen



-- Kartgegenstand
Wert (Pfund)
Gewicht (Gramm)
Volumen (cm³)

Eine Jack the Ripper Figur
422
12222
22222



Jack the Ripper Figur

nächster Gegenstand Genau ansehen Fertig!
vorheriger Gegenstand Köchler

Im Vergleich: die alte...

Amiga 500, beendet wurde sie am 4000er. Trotzdem wurde es gegen Ende ganz schön eng, denn kurz vor dem geplanten Veröffentlichungstermin haben wir teilweise 24 Stunden durchprogrammiert. Da reichte die Zeit selbst an meinem Geburtstag nur noch für Fast Food vom nächsten Mac Doo-fies!

?: Die neue Datadisk kam dann aber ziemlich flott...

KK: Klar, hier waren wir einerseits von den durchweg positiven Reaktionen auf das Hauptprogramm motiviert, andererseits hat man uns mit Anregungen eingedeckt, die wir dann quasi nur noch zu verwirklichen brauchten. Man nehme zum Beispiel die Planungsphase: Die Atmosphäre des Ausknobeln eines Einbruches auf dem Papier sollte ursprünglich durch schlichte Grafik betont werden. Das kam bei den Zockern aber nicht so gut an, also wurde ge-

rade dieser Part für die Profidiskette optisch aufgebohrt. ? : Okay, und wie geht's nun weiter? Werdet ihr der „Freundin“ als Spielelieferanten treu bleiben, wollt ihr das System wechseln oder euch gar gänzlich auf das Studium konzentrieren?

KK: Also, ich möchte liebend gerne weiter in der Branche bleiben, man ist hier nämlich in der glücklichen Lage, sich sein kindliches Gemüt bewahren zu können. Und mit dem Amiga bin ich sozusagen aufgewachsen, für mich gibt es keinen anderen Computer, auf dem man vergleichbar vernünftig arbeiten kann! Das Compilieren ging beispielsweise am Amiga 4000 doppelt so schnell wie am PC, außerdem ist die Speicherverwaltung der DOSen echt krank. Nein, vor so 'nen Rechner setze ich mich wirklich nur, wenn's unbedingt nötig ist!

?: Für die PC-Version von

Gespräche mit Prominenten von gestern, heute und morgen

-- Kartgegenstand
Wert (Pfund)
Gewicht (Gramm)
Volumen (cm³)

Sherlock Holmes Colourscheife
3500
300
1550



Was soll ich nehmen?

...und die neue Planungsphase

Wir beklaun Polit-Promis: das Haus des Premierministers



„Der Clou!“ war's ja wohl nicht zu vermeiden, oder?

KK: Na ja, nicht ganz. Allerdings haben uns die PC-Spezialisten Cristoph Soukup und Peter Melchart dabei kräftig unter die Arme gegriffen – wie die Zusammenarbeit mit NEO überhaupt jederzeit hervorragend klappte. Hannes Seifert hat ja übrigens auch den Soundtrack beigesteuert, und der A4000 wurde uns ebenfalls aus dieser Ecke zur Verfügung gestellt.

?: Nachdem ihr nun so ein schickes Teil habt, wie gedenkt ihr es zukünftig konkret zu nutzen?

KK: Keine Ahnung, denn etwas Konkretes haben wir bislang nicht in der Mache. Eventuell wird unser nächstes Projekt so eine Art Strategie-Rollenspiel sein, denn wir lieben komplexe Games. Darüber hinaus ist auch ein Roman zum „Clou!“ geplant.

?: Soviel zur Arbeit, jetzt zum Vergnügen – gibt es ein Leben jenseits der Computertastatur?

KK: Aber klar! Wie ich anfangs schon erwähnt habe, sitzen wir gerne mal in einer Kneipe zusammen. Ich besuche auch regelmäßig die Wiener Underground-Disco U4 und das hiesige Eisbergfest, wo NDW angesagt ist. Im übrigen stehe ich allerdings eher auf härtere Sachen wie Grunge und Rave.

?: Und wie sieht es mit dem privaten Spieltrieb aus?

KK: Dem geht's gut, beispielsweise hat mir „Whale's Voyage“ prima gefallen. Ich bin aber auch einer kleinen Ballerei zwischendurch nicht abgeneigt, während sich Helmut und Markus eigentlich nur Komplexicals wie dem „Bundesliga Manager Professional“ oder „Battle Isle“ widmen.

?: Dann bedanken wir uns mal recht herzlich für das informative Gespräch und wünschen weiterhin frohes Schaffen. Und wenn ihr auch bei uns Panik vermeiden wollt, dann haltet euch ran – wir freuen uns nämlich schon diebisch auf eure nächsten Geniestreiche! (st)



„Das ist ein furchtbares Komplex der Royal Family, verfehlt auch auf mich nicht seine Wirkung. Ich kann die Präsenz seiner Majestät förmlich spüren.“ In der Einfahrt des Königs in London und Champs des Elysées des französischen Privatbesitzes



Buckingham Palace, The Mall 28.06.1953

Gehen Beobachten Tote rufen Nachdenken
Hörten Beobachten

Ein Fall für Profis: der Buckingham Palace

AKTION LESERTEST THEME PARK

Vergnügungssüchtig sind wir ja alle irgendwie, aber **Uwe Zemke** aus Nindorf ist schon ein besonderer Fall: Er konnte sich von Bullfrogs neuem Freizeitpark gar nicht mehr losreißen – ob er wohl deshalb sein Alter schamhaft verschwiegen hat?



Ein Prachtstück für Wirtschaftssimulanten ist „Theme Park“, die neueste Kreation der englischen Ochsenfrösche: Auf fünf Disketten macht sich da ein Spiel breit, wie man es noch nie am Amiga gesehen hat!

Im Gegensatz zu anderen, manchmal doch recht drögen Wirtschaftssimulationen werden hier die Ergebnisse nämlich nicht als Statistiken und Geschäftsgrafiken präsentiert, sondern lassen sich (auch) an den Besuchern des Parks erkennen. Diese putzig gezeichneten und animierten Pixelmännchen sind recht eigenwillig und können trotzig reagieren, wenn ihnen etwa eine Attraktion nicht zusagt. Der Spieler soll also versuchen, einen florierenden Freizeitpark zu errichten, wobei das bescheidene Budget anfangs gerade für eine Grundausstattung mit Hüpfburg, Plumpsklo und Eisbude reicht.

Wer aber geschickt vorgeht, indem er Einnahmen und Ausgaben perfekt aufeinander abstimmt und die Besucher zufriedenstellt, der hat bald soviel Geld auf dem Konto wie Onkel Dagobert im Geldspeicher.

Und da der Zocker nicht so geizig wie dieser Altpel ist, wird die Kohle auch gleich in die Entwicklung neuer Attraktionen gesteckt. Denn zwar sind einige der Besucher relativ schnell zufriedenzustellen, andere hingegen recht anspruchsvoll: Wer z.B. das Essen zum Kotzen findet, tut das auch un-

geniert. Und wie ihre lebendigen Vorbilder lassen die Leute ihren Müll einfach in die Botanik fallen, folglich muß Aufräumpersonal her. Aber bevor es soweit ist, muß der Park natürlich aufgebaut werden, indem man erst mal ein Wegenetz anlegt und die Attraktion plaziert. Bei Fahrgeschäften fällt hier und da eine Reparatur an, weshalb auch Wartungspersonal eingestellt werden sollte. Entertainer und Wächter hingegen sorgen für Unterhaltung bzw. Sicherheit. Denkblasen über den Besucherköpfen verraten schließlich ihr jeweiliges Befinden, außerdem kann ein Analyse-Screen befragt und entsprechend reagiert werden. Trotz aller Optionsvielfalt ist die Steuerung über die

Menüleiste und Pulldown-Menüs denkbar einfach, der Überblick geht also nie verloren; sei es bezüglich Personalfragen, Besucherwünsche oder Nachschubprobleme. Die perfekte Mischung aus Komplexität, Spielspaß und dem vernünftigen Treiben der kleinen Pixelmännchen macht Theme Park schlicht und ergreifend zum Spiel des Jahres – zumal auch Musik und Sound-FX (vom Rummelgedudel bis zur Klospülung) astrein abgestimmt sind und hier sogar die anfangs unvermeidlichen Pleiten noch Freude machen! (Uwe Zemke)



DIE AKTION GEHT WEITER!

Jeder, der uns seinen Testbericht über ein Amigaspiel der letzten zwölf Monate plus (Paß-) Foto und Altersangabe schickt, kann mitmachen. Der Test sollte etwa eine Schreibmaschinenseite lang sein, und der Rechtsweg ist ausgeschlossen – aber nicht der an die Tastatur!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

THEME PARK (BULLFROG)

LESERWERTUNG	ORIGINALWERTUNG
91%	77%
89%	GRAFIK 77%
70%	ANIMATION 59%
79%	MUSIK 66%
85%	SOUND-FX 75%
75%	HANDHABUNG 69%
95%	DAUERSPASS 80%

BUBBLE & SQUEAK

Vor zwei Monaten hat sich Audiogenics launiges Plattform-Duo auf CD vorgestellt, jetzt treiben sich der Mini-Dino und sein Herrchen auch auf Disks herum – und zwar wahlweise auf solchen für Standard- und AGA-Amigas.

Unterschiede im Gameplay gibt's da natürlich nicht, erneut übernimmt der Spieler die Kontrolle über den Knaben Bubble und damit die Verantwortung für sein Haustier Squeak. Das trippelt dem Helden rechnergesteuert hinterher und kann weder so hoch hüpfen noch so schnell laufen wie er – was kluge Planung beim Austüfteln des Weges erfordert, will das Duo nicht dem (Zeit-) Druck eines ständig steigenden Wasserspiegels zum Opfer fallen.

Man schießt also wieder auf angreifende Pinguine und

Spinnen, setzt Aufzüge in Betrieb oder schleppt Sprungfedern an geeignete Positionen. Ab und an erkundet Bubble die Umgebung auch ohne Partner oder läßt sich von ihm buchstäblich unter die Arme greifen und so in ungeahnte Höhen katapultieren. Auch als Reittier ist Squeak zu gebrauchen, denn mit vereinten Kräften springt das Gespann höher oder seinen Gegnern auf den Kopf. Das faire Gameplay, die Ballersequenzen, Bonuslevels und Sammeldiamanten kennt man dabei bereits vom CD³².



Zum Vergleich:
Standard-Fassung...

auch die Pad-Unterstützung blieb am A1200 voll erhalten, und selbst die Begleitmusik klingt wie von CD.

Anders am Standard-Amiga, hier hört sich alles etwas lauer an, zudem scrollen die bonbonbunten Landschaften statt parallax nur mehr in einer Ebene und sehen schon deshalb langweiliger aus, weil im Hintergrund ein paar Animationen wie etwa das Wasserkrauseln wegrationalisiert wurden. Der Unterhaltungswert ist allerdings in beiden



...und
AGA-Version



Versionen enorm – und muß erneut mit einem Hit belohnt werden! (rl)

BUBBLE & SQUEAK (AUDIOGENIC)

PLATFORM-TEAMWORK



85% **87%**
STANDARD AGA

„SPITZE“

74%	GRAFIK	80%
78%	ANIMATION	83%
78%	MUSIK	82%
76%	SOUND-FX	83%
86%	HANDHABUNG	86%
88%	DAUERSPASS	88%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

Die Letzten sind manchmal wirklich das Letzte: Während Gremlins „Lotus“-Neuaufgabe erst auf dem Super Nintendo, dann am A1200 und CD³² gut gefiel, fährt sie nun mit Normalbenzin der Konkurrenz hinterher.

Daß am A500 keine AGA-Qualität zu erwarten war, steht außer Frage – aber mehr als 16 Farben und ebenso ruckelige wie lahme 3D-Animation hätten schon drin sein müssen! Das konnte selbst die alte „Lotus“-Trilogie besser, und mit derart reduziertem Tempo bleibt natürlich einiges vom Spaß am Gas auf der Strecke. Vielleicht hätte man also besser ein paar der Features geopfert? Hat man aber nicht,

TOPGEAR2

denn wie in allen anderen Versionen dürfen Solisten über den Fullscreen brettern, während Duellanten auf einem geteilten Bildschirm antreten. Nach wie vor hat man die Wahl zwischen Automatik und manueller Schaltung, darf sich für Sound-FX oder Musik entscheiden und die anschließenden Infos (Wetterlage etc.) über den folgenden Kurs im Tuning-Shop umsetzen. Das

für unverbrauchte Slicks, verstärkte Karosserien, Power-Motoren oder neue Getriebe nötige Kleingeld muß auf der Piste eingefahren werden: Nur die ersten sechs Plätze heimsen Prämien ein, für Rang elf bis zwanzig ist die Saison beendet. Im Positionskampf gegen mittelmäßige Computergegner helfen eine hervorragende Steuerung sowie stets eingeblendete Anzeigen für Rest-

benzin, Streckenverlauf und Rundenzeiten. Wer zudem die Sammelextras überführt, erhält frischen Nitro-Treibstoff und damit kurzzeitige Extrem-Beschleunigung.



Fehlen da nicht ein paar Farben?



Im großen und ganzen macht die Berg- und Talfahrt durch Sonne, Nebel, Schnee und Regen in den 16 Ländern à vier Strecken also schon noch Spaß – nur eben längst nicht mehr soviel wie anno AGA. (rl)

TOP GEAR 2 (GREMLIN)

3D-RACING

69%
„VERBREMST“



GRAFIK	69%
ANIMATION	64%
MUSIK	73%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	70%

VARIABLE: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	BEI 1,5 MB RAM
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG



Deutschland braucht einen König! Was, wir haben doch unseren Helmut? Stimmt, aber im Mittelalter hatten wir laut Impressions nicht einmal den – weshalb dieser Mix aus Strategie und Handel einen Thronanwärter produzieren soll.



Der Königsmacher

Bis zu sechs Blaublütler dürfen hier um die Krone rangeln, wobei der Rechner fehlende Adelige ersetzt. Jeder erhält nun zu Beginn eine von 32 Grafschaften wie Burgund oder Pommern und muß diese Runde um Runde bzw. Jahreszeit um Jahreszeit wirtschaftlich und militärisch auf Vordermann bringen. Denn nur ein stramm geführtes Ländle kann hoffen, sich durch Steuereinnahmen eine forschende Armee leisten zu können – und damit die restlichen Ländereien zu erobern. Via Iconmenü und die zoom- und scrollbare Draufsichtkarte verpflichtet man die Untertanen also erst mal zum Frondienst auf den 16 Äckern seiner Region. Dort sollen sie durch Getreideanbau sowie Schaf- und Rinderzucht für die Ernährung und Vermehrung der Einheimischen sorgen. Sinkende Erträge sind dabei durch ab und an auch mal brachliegende Felder zu vermeiden, während überschüssiges Futter bei den jährlich anrückenden

Händlern versilbert wird. Wer von der Bevölkerung nicht zur Nahrungserzeugung benötigt wird, findet Arbeit als Holzfäller oder in den Erzminen, werden derlei Rohstoffe doch dringend benötigt, um Waffen und Burgen zu produzieren. Ohne Burg ist unser Reich nämlich ein gefundenes Fressen für die Konkurrenten und andere im Überfallgewerbe tätige Banditen. Als Grundriß für so ein Rittereigenheim kommt entweder eines der fünf vorhandenen Instantdesigns in Frage, oder man zimmert sich sein Bollwerk am Reißbrett selbst zusammen. Doch ohne Militär nützt die schönste Burg nix, also werden auch ein paar Leute zum Wehrdienst eingezogen und mit acht verschiedenen Waffen ausgestattet. Sie sind auf der Karte dann als einsamer Einzelkämpfer zu sehen und können per Mausklick in eine angrenzende Grafschaft beordert werden, wo sie bei ihrer Ankunft sogleich das anvisierte Ziel (Hauptstadt oder Burg) belagern. Sollte sich der Feind nicht

so einfach aushungern lassen, erteilt man den Befehl zum icongesteuerten Sturmangriff; bei Erfolg hat man so oder so eine Länderei mehr unter der Fuchtel. Da man es jedoch schlecht mit fünf Gegnern zugleich aufnehmen kann, bekommt der Großfürst noch Spione und ein diplomatisches Corps an die Hand, um etwa Bündnisse zu schließen. Optisch und akustisch wird dieselbe Schonkost geboten, wie man sie bereits aus der PC-Version kennt – die Präsentation unterscheidet sich daher am

500er auch nur unwesentlich von der hier fotografierten AGA-Fassung. Dasselbe gilt für die unhandliche Maussteuerung und die vor allem ohne Festplatte ellenlangen Wartezeiten. So was bremst die Begeisterung über das interessante und komplexe Gameplay natürlich etwas aus: Die Impressionisten haben hier Ritterspiele abgeliefert, denen es ein wenig an Format mangelt. (md)



My Castle is my Home!



Daheim sterben die Leute!



Sooo viele Mäuler zu stopfen

Deutschland à la carte

LORDS OF THE REALM (IMPRESSIONS)

ITTER-STRATEGICAL

65%
„NA JA“



GRAFIK	60%
ANIMATION	52%
MUSIK	61%
SOUND-FX	59%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	68%

VARIABEL

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT



Nun hat 21st Century's hüpfender Pizzabote also sein Liefergebiet erweitert: Nur vier Wochen nach dem Einstand am CD³² werden die Teigfladen jetzt auch zu AGA-Amigos gebracht – quasi ofenfrisch.

Bei so viel Frische blieb für größere Änderungen des Plattform-Belags freilich keine Zeit, die Floppyvariante unterscheidet sich vorwiegend durch die nun aus dem Soundchip statt von der CD tönende Begleitmusik. Die Ohren werden somit einen Tick schlechter bedient, Augen und Joystick-Händchen müssen keine Abstriche in Kauf nehmen:

Das horizontale Parallaxscrolling der bonbonbunten Wälder

marvin's marvellous ADVENTURE



Ein Fladen geht baden?

und Wiesen hat nach wie vor Weichspüler-Qualität, und die darin heimischen Sprites sind immer noch winzig, aber wohlanimiert. Die wahre Größe eines Hüpfhelden zeigt sich aber ohnehin im Gameplay, und da ist Marvin durchaus ein Hüne – seine sechs Welten à zehn Levels konfrontieren den Spieler mit kritischen Sprungpassagen oder versteckten Bonusscreens ebenso wie mit bis zu einem Dutzend Angreifern gleichzeitig, porösen Brücken, Ka-

tapulten und bonushaltigen Blöcken. Ein kleiner Remppler fördert also je nach Ausführung schützende Begleitsatelliten oder Wurfaffen zutage; ansonsten darf man den Gegnern auch die genretübliche Kopfmassage verpassen. Nein, spektakuläre Innovationen sind keine zu finden, aber doch ein faires Spieldesign, das neben Rücksetzpunkten und Continues auch Abwechslung bietet. Besonders hervorzuheben wäre noch die astreine Anpassung an den

A1200/4000: Die HD-Installation klappt kinderleicht, die Screen-Texte sind wahlweise deutsch, das Game erkennt ein angeschlossenes CD³²-Pad automatisch und nutzt die zusätzlichen Buttons für ein verbessertes Handling. Na, denn mal guten Appetit. (rl)

MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE (21st CENTURY)

PLATFORM-ACTION

75%
„LECKER“



GRAFIK	78%
ANIMATION	78%
MUSIK	74%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	82%
DAUERSPASS	74%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	KOMPLETT



Wer sich mit Matt Stuvysunt bereits die Kronjuwelen unter den Nagel gerissen hat, darf nun zu neuen Beutezügen aufbrechen: Neo und Komplizen haben eine Datadisk zum beliebten Gano-venstrategical „Clou!“ verbrochen!

Genaugenommen sind es sogar zwei Disks, die hier zu installieren sind – darauf befinden sich sowohl die AGA- als auch die Normalversion. Sollen die neuen Brüche von Diskette vonstatten gehen, ist unbedingt mit Sicherheitskopien des Originals zu arbeiten, da der Inhalt teilweise überschrieben wird.

Neben den altbekannten Objekten der Begierde warten damit nun acht weitere Gebäude darauf, ausgeräumt zu werden. Dazu gehört u.a. das Haus in der Baker Street 221B, wo Sherlock Holmes' Opium-pfeifchen abzustauben ist; aber auch beim Premierminister, in Madame Tussauds Wachsfigurenkabinett und dem Buckingham Palace gibt's einiges einzusacken. Und wer nun meint, daß er nach einem geglückten Postraub à la Biggs frei aller finanziellen Sorgen sei, der irrt – am Ende wartet wie im Hauptprogramm eine ultimative Herausforderung auf Profi-Panzerknacker. Dazu fin-

Fette Beute für Langfinger

det man auf dem Parkplatz des Autohändlers jetzt einige noch nicht gekannte Fluchtfahrzeuge, darunter das legendäre Modell T von Ford, die Tin Lizzy. Wagenlenker und andere Spezialisten werden wie gehabt aus einem umfangreicheren Fundus an Unterweltlern rekrutiert, und die überarbeitete Grafik sticht besonders beim Anblick der deutlich schöneren Planungsphase ins Auge.

Das Gameplay wurde da und dort ein wenig glattgebügelt und erweitert, bloß darf man leider seine alten Spielstände nicht übernehmen. Okay, klauen wir eben noch mal alles von vor-



ne, schließlich bereitet auch und gerade der aufgebohrte „Clou!“ ein diebisches Vergnügen. Eine erneute Bewertung haben wir uns aus naheliegenden Gründen zwar erspart, aber wenn Ihr 60 Mäuse gespart habt, steht den neuen Fischzügen eigentlich nichts mehr im Wege. (st)



Die geschönte Planungsphase (AGA)

KLASSIKER



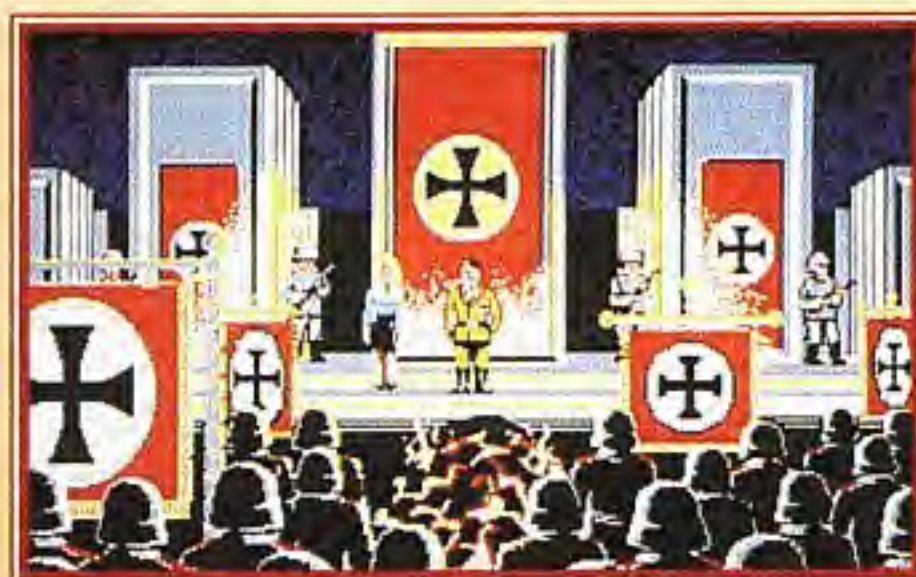
Kehren wir also zurück in die Blütezeit der „Freundin“, als der Amiga Joker noch jung war und Lucas Arts sinnigerweise noch Lucasfilm Games hieß. Daß der Kassenmagnet damals von U.S. Gold auch zu einem Plattform-Game verwurstet wurde, sei nur am Rande erwähnt, war die Actionvariante doch kaum der Rede wert. Ganz anders das Abenteuer, das ebenfalls kleine Actionelemente (z.B. Boxkämpfe) enthielt, eine formidable Steuerung mitbrachte und sich inhaltlich erstaunlich eng an die Filmvorlage hielt:



In den 30er Jahren sind alle aus dem Kino bekannten Orte wie Venedig, Berlin, ein Nazi-Schloß oder ein Zeppelin zu besuchen, wobei das Spiel Witz und Spannung auf gekonnte Art zu vereinigen wußte. Gemeinsam mit Indy ist man per Motorrad, Auto, Flugzeug oder auch mal zu Fuß unterwegs, um überwiegend knackige, jedoch stets logisch aufgebaute Rätsel zu lösen. Daß dem Hobby-Archäologen dabei zahllose Nazis (darunter auch Hitler persönlich) in die Quere kommen, ist quasi Ehrensache, die Suche nach dem Heiligen Gral gestaltet sich daher ziemlich ereignisreich. Damit der Peitschenfetischist sich ganz auf die hochwichtigen Hinweise im Tagebuch seines verschollen geglaubten Vaters bzw. auf deren praktische Umsetzung konzentrieren

Kaum war der Mann mit Hut und Peitsche im Kino zum letzten Kreuzzug aufgebrochen, schon beauftragte George Lucas seine Spieldesigner mit einer Versoftung – die 1989 das Adventure des Jahres aus dem Stoff strickten!

kann, haben ihm die Jungs von der Skywalker Ranch zwölf Verben spendiert, über die (wahlweise per Maus oder Tastatur) sämtliche Eingaben getätigt werden. Die teils bildweise umschaltenden, teils recht ordentlich scrollenden Schauplätze wirken inzwischen zwar grafisch ein wenig angestaubt, doch



das Inventar-Handling und die Gespräche mittels Anklick-Sätzen sind eigentlich immer noch up to date. Und da der Schwerpunkt eindeutig im geistigen Bereich liegt, können viele der Echtzeit-Prüfsequenzen durch diplomatisches Geschick vermieden werden, was ja ebenfalls nach wie vor eine feine Sache ist – genau wie das im Spielverlauf unumgängliche Teamwork mit Indys wieder aufgetauchtem Papi.

Ein weiteres Indiz für die Genialität des Konzepts ist wohl, daß es für den grafisch komplett überarbeiteten Nachfolger „Indiana Jones and the Fate of Atlantis“ (hier ohne konkrete Filmvorlage) zu großen Teilen wiederverwendet wurde. Wem es bei einem Bildschirm-Abenteuer also mehr um Humor und Dramatik als um zeitgemäße Optik und Akustik geht, der besorge sich das Spiel noch heute – mittlerweile ist das komplett deutsche und auf allen Amigas lauffähige Programm nämlich längst in diversen Budget-Versionen für rund 29,- DM zu haben. Eine Festplatte oder zumindest ein Zweitlaufwerk wären allerdings kein Fehler, sonst schwingt man öfter die drei Disketten als die Peitsche. (md)

ZEITSPIEGEL		
GESTERN		HEUTE
81%		73%
79%	GRAFIK	61%
76%	ANIMATION	60%
65%	MUSIK	53%
61%	SOUND-FX	51%
95%	HANDHABUNG	79%
85%	DAUERSPASS	79%
FÜR FORTGESCHRITTENE		



DIE BUDGET-BÜHNE

Wer sparen will, muß warten können – erst mal auf die verbilligte Zweitveröffentlichung guter Games und dann natürlich auf den jeweils neuen Joker, wo sie vorgestellt werden. Genug gewartet, jetzt ist der Zeitpunkt für beides gekommen!



Der große Preis zum kleinen Preis: Formula One Grand Prix



Dogfight: Hunde, wollt ihr ewig fliegen?



Hub-Raum soll: Gunship 2000



Dem Radar keine Chance: F-117A Nighthawk



Erst anschlagen, dann abschlagen: Nick Faldo's Championship Golf



Populous II: Es leben wie Gott in der Antike...



Schlappes Bullen beißen nicht: Police Quest III

POWER PLUS

Die beiden vergangenen Monate waren ja einer neuen Budget-Reihe von Kixx gewidmet, höchste Bundesbahn für das Sortiment eines anderen Anbieters – in diesem Fall Micro-Prose. Unter dem Powerplus-Label wollen die Profi-Simulanten nämlich in loser Folge ihre Hits von gestern neu auflegen, wobei die ersten vier Sonderangebote zum Preis von je 49,- DM auch bereits vorliegen.

Da hätten wir erst mal **Formula One Grand Prix**, das seit seinem Erscheinen anno 91/92 fraglos zu den absoluten Boliden-Klassikern gezählt werden muß. Es liegt also sicher nicht nur am guten deutschen Handbuch, wenn die Schonpreis-Version selbst heute noch überzeugen kann – zumal Schumi & Co. entgegen der Hersteller-Angabe hier auch auf dem 1200er an den Start rollen. Das tun die tollkühnen Männer mit ihren fliegenden Kisten bei **Dogfight** zwar ebenfalls, doch entfalten die Flughundenkämpfe ihre wahre Faszination erst im Duellbetrieb per Nullmodem. So oder so ist wiederum ein deutsches Handbuch beigelegt, während Kandidat Nummer drei englisch angeleitet wird. Dennoch ist **Gunship 2000** bis auf den heutigen Tag die Heli-Simulation am Amiga; Schwierigkeiten könnte hier höchstens der 4000er verursachen. Last but not least wäre F-

117A Nighthawk zu erwähnen, mit dem sich deutsch angeleitete Tarnkappen-Einsätze fliegen lassen. Wer dessen Vorgänger „F-19 Stealth Fighter“ besitzt, muß den Nachtfalken zwar nicht unbedingt haben, aber für alle anderen Piloten ist er seinen Fuffi locker wert.

DIES & DAS

Weitere Kunde von der Budget-Front kommt z.B. von Grandslam, wo **Nick Faldo's Championship Golf** nun samt englischer Anleitung für 39,- DM über den Digi-Rasen sportelt – auch nach drei Jahren noch ein schönes Spiel. Für dasselbe Geld gibt's nunmehr bei Hit Squad Bullfrogs immer noch göttliches **Populous II**, ebenfalls komplett englisch und ohne Laufgarantie für größere „Freundinnen“ wie A2000 bis A4000. Bei Softprice ist der Stratego-Klassiker übrigens auch in der deutschen Version erhältlich, kostet dann aber zehn Steine mehr. Gleichfalls 49,- DM sind bei Kixx XL für die deutsche Polizeiausbildung an Sieras **Police Quest III** zu herappen, wobei auch hier Zwei-, Drei- und Viertausendern zur Vorsicht geraten sei. Andererseits war dieses Adventure am Amiga eigentlich noch nie ein Muß-Kauf...

Aber was ist schon ein Muß-Kauf? Na, der nächste Joker natürlich – nicht zuletzt, weil er auf dieser Seite wieder beim Sparen hilft! (jn)



USER ELITE

ZWEI NEUE KOPIERPROGRAMME IM PRAXISTEST:

X-COPY - THE NEXT GENERATION & SIEGFRIED COPY 1.5

Angehts raffinierter Kopierschutzmechanismen streicht der Copy-Befehl des Amiga-DOS bekanntlich die Segel, mit den beiden neuen Versionen dieser bewährten Tools lassen sich aber auch in Härtefällen Sicherheitskopien ziehen – und nicht nur das...

X-COPY – THE NEXT GENERATION

Der Klassiker unter den Kopierprogrammen wird in Deutschland nun von der Bletchley Group vertrieben und wartet in der neuesten Version mit allerlei Verbesserungen inhaltlicher und optischer Natur auf. So erfolgt das Einstellen der Optionen zwar immer noch bequem per Maus, die Untermenüs lassen sich nach wie vor auch über Shortcuts aufrufen, aber inzwischen arbeitet X-Copy endlich vollständig im Multitasking. Je nach Modus werden alle Daten oder nur die belegten Zylinder (BAM-Copy) kopiert, wobei das optionale Verifizieren den fehlerfreien Schreibvorgang überprüft. Unterstützt werden nun auch HD-Laufwerke, die Cross-DOS-Treiber PC0: und PC1: zum Lesen und Beschreiben von MS-DOS-Disketten sowie eine resetfeste RAM-Disk oder ähnliche Devices. Steht nur ein internes Laufwerk zur Verfügung oder soll eine Diskette mehrfach kopiert werden, kann man die Daten nicht nur im RAM, sondern auch auf Festplatte zwischenslagern. Leider wurden gleichzeitig ein paar ältere Optionen storniert (u.a. Optimierer, Löschroutine, Diskinfo und Inhalt), auch der Nibble-Modus zum Kopieren von Fremdformaten wird erst in der nächsten Version wieder mit von der Partie sein. Das läßt sich allerdings verschmerzen, enthält die Diskette neben dem neuen und alten X-Copy doch auch die neue, ebenfalls multitaskingfähige Version von Cy-

clone. Dank des hier enthaltenen Hardwarezusatzes zwischen Rechner und externem Laufwerk, der bei Programmstart automatisch aktiviert wird, kann mit diesem Progi selbst schwerst geschützte Software dupliziert werden. Das dauert zwar bisweilen ganz schön lange, funktioniert dafür aber sogar beim bertichtigten Copylock-Schutz von Rob Northen. Praktischerweise lassen sich dabei die benötigten Parameter direkt einlesen, so daß das mühsame Experimentieren mit den diversen Einstellungen entfällt. Momentan enthält die Liste zwar nur ältere Titel, sie wird jedoch von Update zu Update ständig erweitert. Last but not least findet man natürlich auch wieder die nützlichen Tools: Die Filecopy-Progis XLent und XLentPro, welche alle wichtigen Funktionen des Amiga-DOS beinhalten, XPress zum Erstellen eines Festplattenbackups, den Editor QED sowie X-It, mit dem sich Disketten codieren oder per Paßwort schützen lassen.



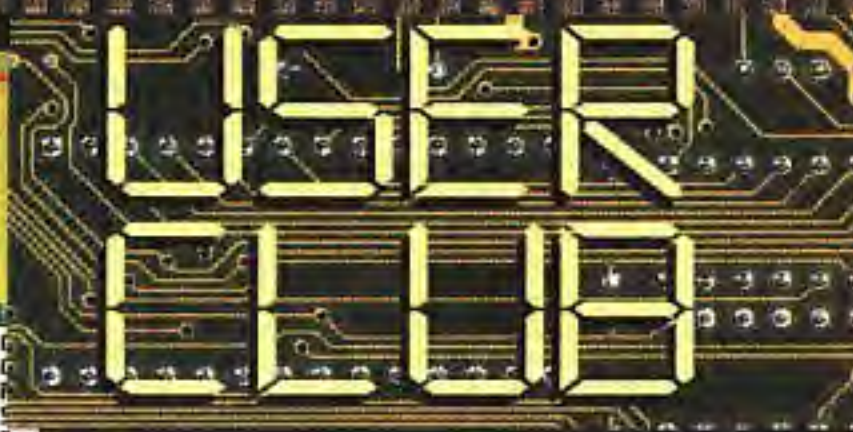
Ein Klassiker im neuen Look: X-Copy



Cyclone knackt die härtesten Nüsse!



Wie Star Trek, nur ganz anders: X-Copy – the next generation

[illegible]

X-Copy kann beim Standard-Kopiervorgang (DOS-Disks mit Verify-Option) einen leichten Geschwindigkeitsvorteil gegenüber dem Konkurrenten ins Feld führen, doch dafür bietet Siegfried Copy 1.5 deutlich mehr Features und ist vor allem für Vielkopierer die bessere Wahl – beim Duplizieren geschützter Software bleibt Cyclone dagegen nicht nur aufgrund der „intelligenten“ Hardware unerreicht. Den übrigen Tools des Klassikers steht das multifunktionelle File Analyzer gegenüber, und im Preis herrscht gar eine komplette Pattsituation. Wer sich also nicht gleich beide Programme leisten kann bzw. mag, der sollte genau überlegen, ob er vorwiegend geschützte oder ungeschützte Soft duplizieren will. (st)

Hier wird zwar nur ein Programm geliefert, aber das hat's in sich. Dank einer Install-Routine läßt sich der aktuelle Sigi bequem auf die Festplatte schaufeln, während da bei X-Copy immer noch Handarbeit gefragt ist. Die Bedienung der übersichtlichen Benutzeroberfläche und Pulldown-Menüs geht ebenfalls per Nager oder Tastaturabkürzungen flott von der Hand. Es stehen jede Menge Kopiermodi zur Verfügung, darunter auch Nibble- und Hardwarecopy – bei angeschlossener Hardware kann das externe Laufwerk jedoch nicht mehr anderweitig benutzt werden.

klappt dann ohne einen einzigen Maus-klick automatisch. Schließlich ermöglicht noch das DFÜ-Copy per (Null-) Modem ab Kickstart 2.x je nach Prozessor- und Modemleistung das gleichzeitige Kopieren auf acht Disketten mit der maximalen Übertragungsrate von 115,200 Baud! Ansonsten unterstützt Siegfried Copy ebenfalls HD-Laufwerke, datiert alle Zieldisketten separat und enthält in der aktuellen Version nun mit dem File Analyzer ein phantastisches Tool für die Arbeit mit Dateien in größeren Mengen. Allein diese Funktion könnte für den einen oder anderen bereits die Anschaffung rechtfertigen, kann man damit doch u.a. alle IFF-Grafiken einer CD in einer Liste sammeln und als Slideshow ablaufen lassen, virenverseuchte Dateien einer Festplatte protokollieren und vieles mehr. Natürlich soll auch das Pseudolaufwerk DAT: nicht unerwähnt bleiben, denn hierauf können nicht nur (wie bei X-Copy) Daten ausgelagert werden – durch Ändern des DAT-Namens ist es auch problemlos möglich, Disketten auf Festplatte oder ähnlichen Medien zu archivieren. Als netten Gag darf man zu guter Letzt auf Wunsch Soundtracker-Module im Hintergrund abspielen oder bestimmte Aktionen durch Samples akustisch anzeigen lassen.

Ausgezeichnetes Paket aus Kopierprogrammen und nützlichen Tools.
Preis: 79,- DM
Bezug: The Bletchley Group,
 Tel.: 06221/181574

Schnelles und leistungsstarkes Kopierprogramm.
Preis: 79,- DM
Bezug: Hauff-Pinkert-Weingärtner,
Tel.: 0561/9823906

So langsam werden wir alt und wissen nicht mehr, was es gestern zu Mittag gab – dafür können wir uns wieder an die Farbe unserer Babyrassel erinnern. Und natürlich daran, wie vor vielen, vielen Jahren der Kicker Cup startete...

Da unser innovatives Postspiel vom April 1991 bis zum heutigen Tag überdauert hat, klopfen wir uns jetzt mal gegenseitig auf die längst krumm gewordenen Schultern und... stellen mit Entsetzen fest, daß die Saison nun tatsächlich fast vorbei ist und der FC Joker nächsten Monat eigentlich seinen letzten Spieltag hätte! Doch aufgrund einer glücklichen Fügung wird da eine andere Erinnerung in die mit Kalk belegten Gehirnwindungen gespült: Gab es gestern nicht Wassersuppe in der Joker-Kantine? Klar, es gibt ja jeden Tag Wassersuppe. Und hatten wir Euch im letzten Heft nicht gefragt, wie und ob es mit dem Kicker Cup weitergehen soll? Richtig, das hatten wir. Und da Eure Antwort eindeutig positiv ausfiel, ist die Zukunft des Vereins für eine weitere Saison und damit bis zur Jahreswende 98/99 gesichert!

Jetzt aber in gebotener Kürze zu den nicht ganz so erfreulichen Ergebnissen des letzten Auswärts-Matches, denn ein 3:3 gegen die Abstiegsequipe AMS mag zwar von salomonischer Gerechtigkeit sein, aber eigentlich hätte doch ein Sieg auf der Tagesordnung gestanden – oder trägt uns da etwa die Erinnerung? Egal, denn trotz der 75 Prozent Einsatz und trotz der drei Treffer (einer von Joe, zwei von Legionär Oskar) hat es nun mal nicht sollen sein, was vielleicht an den ebenfalls drei gelben Karten gelegen haben mag. Ossi kassierte eine, weil er unbedingt sein Moped mit aufs Feld bringen wollte, während Joe und Big Mike wegen gemeinschaftlichen Absingens von alten Wiener Piratenliedern in der Halbzeitpause verknackt und gesperrt wurden. Irgendwie verständlich, leitete diese Aktion doch eine panikartige Publikumsflucht auf den unteren Rängen ein...

Zwar nicht unbedingt Panik, aber doch Unruhe verursacht der extrem niedrige Kontostand von 9.000 DM, dem ein 250.000 Deutschmeter hoher Schuldenberg gegenübersteht. Freilich habt Ihr im kommenden Heimspiel gegen die Berliner eine gute Chance auf satte Einnahmen, weshalb wir Euch nicht länger von der Beantwortung unserer sieben Fragen abhalten wollen:

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
- 3) Möchtest Du am Transfermarkt einkaufen?
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintritt sein (derzeit 11 Märker)?

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (maximal zusätzliche 250.000 DM) oder abbezahlen?

Wir erwarten also wie immer Eure Postkarten mit den Antworten, füttern unseren Fußball-Manager damit, berichten im Februar über die Schlußtabelle der ablaufenden Saison und verlosen natürlich unter allen Einsendern folgende Maskottchen:

1 x Bundesliga Man. Hattrick
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Watch
3 x Joker-Shirt

Ihr hingegen schreibt schön leserlich (in Eurem eigenen Interesse auch den Absender), kauft Euch eine ordnungsgemäße Brieftaube oder -marke und scheucht die ganze Chose in Richtung:

Joker-Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 37. Spieltag

AMS	–	FC JOKER	3:3
Wurm. Wolschreck	–	Opafun	1:3
Playpower	–	Raschmohr	2:4
Hardball Killers	–	Blue Beiß	0:2
Dragonfight	–	Bummico	2:0
Austerwitz	–	Maniac Menschen	0:3
Might & Matschig	–	Un. Hofftschwer	2:1
Langohrer SK	–	Hammerfoot	2:2
Bodo Tiltner	–	Indianerbones	4:2
Berlin East/West	–	Battle Kumpans	1:2

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	54:20	96: 55
2) Maniac Menschen	52:22	94: 47
3) Opafun	49:25	94: 48
4) Hammerfoot	49:25	84: 56
5) Might & Matschig	46:28	81: 57
6) Blue Beiß	46:28	69: 47
7) FC JOKER	45:29	78: 62
8) Bummico	44:30	77: 47
9) Battle Kumpans	44:30	80: 51
10) Berlin East/West	44:30	74: 53
11) Raschmohr	43:31	77: 59
12) Langohrer SK	35:39	55: 70
13) Bodo Tiltner	33:41	65: 64
14) Wurm. Wolschreck	28:46	54: 78
15) Austerwitz	27:47	55: 80
16) Playpower	25:49	52: 80
17) AMS	23:51	41: 83
18) Indianerbones	20:54	41:111
19) Dragonfight	17:57	39: 93
20) Hardball Killers	16:58	33: 97

KICKER CUP



DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	28	27	180.000
2) Wunderlich	Tor	–	26	150.000
3) Schlimmel	Abw	18	53	470.000
4) Joker	Abw	22	16	190.000
5) Nettelbeck	Abw	24	g.	220.000
6) Freckmann	Abw	–	19	60.000
7) Stockbiser	Mit	11	34	250.000
8) Ponikwar	Mit	19	14	260.000
9) Regnet	Mit	12	41	220.000
10) Celal	Mit	15	27	190.000
11) Mogenauer	Mit	–	29	250.000
12) M. Labiner	Mit	9	g.	290.000
13) Dzierzynski	Ang	7	28	140.000
14) Stein	Ang	–	26	100.000
15) B. Labiner	Ang	3	28	230.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Preis (DM)
Flottenotten	Abw	12	194.000

Paarungen: 38. Spieltag

FC JOKER	–	Berlin East/West
Opafun	–	Langohrer SK
Raschmohr	–	Austerwitz
Hammerfoot	–	Hardball Killers
Un. Hofftschwer	–	Wurm. Wolschreck
Bummico	–	Playpower
Indianerbones	–	Might & Matschig
Maniac Menschen	–	Bodo Tiltner
Battle Kumpans	–	Dragonfight
Blue Beiß	–	AMS

Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30
FC Joker				

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS



FERNSEHEN

Das neue Jahr beginnt in **Kabel 1** (früher Kabelkanal) am **1. Januar** um 4.30 Uhr mit der Kult-Serie „Max Headroom“ – und die ist ja nicht nur wegen des computergenerierten Titelhelden ein Leckerbissen für SF-Fans.

Ab **3. Januar** werden auf **N3** jeweils dienstags um 16.00 Uhr „Meilensteine der Naturwissenschaft und Technik“ abgerollt. Am 3. geht es dabei um den Transistor, am 10. um Samuel Morse und die Telegraphie, am 17. um G. Marconi und die drahtlose Telegraphie, am 24. um das Telefon von G. Bell und am 31. schließlich um Babbage, Zuse und den Computer.

Die Medien-Geschichte ist ebenfalls ab dem **3. Januar** immer dienstags auf **N3** um 17.30 Uhr zu verfolgen. Beginnend mit der Revolution der optischen Telegraphie, geht's um Nachrichtenpolitik und Manipulation der öffentlichen Meinung (10.1), die Täuschung der Sinne, den tönenden Film (17.1) sowie den Nachrichtensender CNN.

3Sat entführt Euch ab **8. Januar** sonntags um 17.00 Uhr in den geheimnisvollen Kosmos des Gehirns. Neben Phänomenen wie Denkprozeß, Vergessen und Kreativität geht's auch um den Computer.

Das **Bayerische Fernsehen** streckt am **16. Januar** um 14.45 Uhr „Elektronische Fühler“ aus.



STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

„X-Base“, die Computer-Game-Show, gibt es im **ZDF** um 15.15 Uhr, und das täglich außer sonntags.

Jeden **Donnerstag** gegen 21.50 Uhr geht's auf **Premiere** im Magazin „studio/moor“ um die rasante Medienentwicklung, speziell im Studiobereich – unverschlüsselt.

Jeweils **samstags** und **montags** um 10.00 Uhr läuft auf **3Sat** „Neues... Der Anwenderkurs“. Am 7. Januar werden Modems, am 14. Mailboxen, am 21. CompuServe und am 28. dann Btx und Fax besprochen.

„Die Erde ist doch eine Scheibe“ behauptet **montags** um 15.00 Uhr und **dienstags** um 8.20 Uhr die „Bim Bam Bino“-Maus vom **Kabel 1** – und meint die silberne „Mini Disc“.

„Hugo“ wartet **täglich** um 16.45 Uhr im **Kabel 1** auf Eure Unterstützung im Kampf gegen die Hexe des Trollielandes.

„Neues... Die Computershow“ auf **3Sat** hat für den **2. Januar** ab 19.30 Uhr einen angeblich vorbildlichen Telefonservice für PCs getestet. Weitere Themen sind das CD-i von Philips, die Ehe „Video & PC“ sowie Computertechnik in der Filmwelt.

Am **9. Januar** um 18.00 Uhr trifft man sich auf **MDR 3** in der Computerecke zu „TOP-DOS“.

Wolfgang Back lädt am **22. Januar** zwischen 12.00 und 12.45 Uhr im **WDR** in den

„Computerclub“ ein, wo Rechner-Neuheiten vorgestellt werden.

In der **ZDF**-Wirtschaftssendung „WISO“ gibt Günther Alt am **26. Januar** um 21.15 Uhr wieder einen aktuellen Softwaretip.

Spannung rund um die Welt der Spiele ist **sonntags** um 10.00 Uhr auf **SAT 1** in „Games World“ angesagt.

RUNDfunk



Auf **HR2** geht es am **1. Januar** um 20.05 Uhr in „Die elektrische Droge“ um Kinder und Computerspiele. Oh, Gott...

Am **7. Januar** hat „Focus“ um 18.15 Uhr auf **HR2** mit „Media – Die Zukunft der Information“ das nächste Jahrtausend im Visier.

STÄNDIGE RUNDfunk-SERIEN



Das **HR2**-Computermagazin „Chippie“ kocht am **7. Januar** um 15.00 Uhr Rezepte aus dem Fido-Netz bzw. aus Internet. Außerdem gibt's Tests zu Computerkochbüchern und Gourmet-Disketten zum Thema Wein.

„Bit für Bit“ pirscht man sich am **9. Januar** um 17.00 Uhr auf **Radio Euro** wieder an ein aktuelles Computerthema heran.

Montags um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer“ von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

„Chipsfrisch“ rauschen **montags** um 17.00 Uhr aus **Radio Hamburg** die Bites über den Äther.

Bei **Radio Mainwelle** treffen sich Freaks um 17.40 Uhr ebenfalls **montags** in der „Computer-Ecke“.

Zweimal monatlich **montags** ab 16.30 Uhr gibt es im Computer-Magazin „Fatal Digital“ auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk“ neuen Zündstoff für Computerfans.

Andreas Vohwinkel stellt in der „ComputerCorner“ am **25. Januar** um 15.30 Uhr auf der **Ruhrwelle Bochum** das amerikanische „Clarix Works 3.0“ (deutsche Version) vor.

Die „Spiele-Hits des Nordens“ werden am letzten **Mittwoch** des Monats um 19.00 Uhr im „Club On-Line“ auf **NDR 2** präsentiert.

Ebenfalls für Spiele-Fans gibt es **donnerstags** zwischen 18.00 und 20.00 Uhr den „Point Computerspiel Tip“ auf **SDR 3**.

Der **WDR** startet mit „Ratgeber: Computer“ eine regelmäßige Sendung für Compi-Anwender; sie wird jeweils **samstags** innerhalb der Sendeschiene „Radio 5 am Vormittag“ von 10.45 bis 11.00 Uhr im 5. Hörfunkprogramm ausgestrahlt.

„Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** sendet **samstags** von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special. (Barbara Grohmann)



QBasic: Diese Abkürzung steht für „Quick Basic“, einen zum PC-Betriebssystem MS-DOS gehörigen Basic-Interpreter.

QDOS: Die Legende behauptet, QDOS sei die Abkürzung für „Quick and Dirty Operating System“, was soviel bedeutet wie „Betriebssystem, das mit allzu heißer Nadel gestrickt wurde“. Allerdings wurde dieses von Seattle Computer Products geschriebene System anno 81 von Microsoft aufgekauft und als Grundlage für MS-DOS verwendet. Sooo schlecht kann's also nicht gewesen sein...

QEMM: Und noch'n DOSen-Utensil, denn QEMM ist die Abkürzung für „Quarterdeck Expanded Memory Manager“ und dient am PC zur Verwaltung des über 1 MB hinausgehenden Arbeitsspeichers. Abgesehen davon, daß das grundsätzliche Konzept des Expanded Memory heutzutage veraltet ist, hat das Tool im Prinzip bessere Leistungen als sein DOS-Gegenstück EMM386 zu bieten – stellt sich aber leider bei manchen Spielen zickig an.

QIC: Bei der „Quarter Inch Cartridge“ handelt es sich um eine Norm für Streamer-Kassetten. Je nach Format speichern solche Teile normalerweise bis zu ca. 500 MB, doch gibt es auch schon Fabrikate, deren Kapazität 20 bis 30 Gigabyte beträgt.

Quadra: Kommen wir von den PC-Gefilden nun zum Reich des Big Mac, dessen neuere Rechner-Generation

(Quadra eben) jetzt auch schon wieder vier Jahre am Gehäuse hat – damals bildeten die hier verwendeten 68040-Prozessoren die technologische Speerspitze bei Apple.

Quark XPress: ist der derzeitige Standard für Desk Top Publishing, und zwar sowohl am Mac als auch auf der D0Se. Schade nur, würden unsere Layouter und Lithographen mit Leidensmiene hinzufügen, daß dieses Programm so teuer ist und so einen miesen Support bietet.

Quattro Pro: Und noch eine PC-Anwendung. Diesmal allerdings 'ne recht bekannte Tabellenkalkulation und damit vermutlich der Hauptkonkurrent von „Lotus“.

Quellcode: nennt sich das reine Programm ohne Grafik- bzw. Sounddaten. Damit der Blechknecht es verstehen kann, muß es erst noch mit Compiler oder Interpreter in ein ausführbares Programm umgewandelt werden.

Querformat: Drucken im Querformat (z.B. für Tabellen) ist oftmals ein Problem, weil man die Seiten eben längst nicht immer quer in den Drucker hineinbekommt. Manche Anwendungen unterstützen allerdings einen listigen Ausweg, indem das Papier zwar nach wie vor hochkant einge-zogen wird, der Ausdruck aber nicht mehr waagrecht, sondern um 90 Grad gekippt erfolgt.

Querkontrolle: ist ein Verfahren zur Ermittlung von Übertragungsfehlern bei der Datenfernübertragung – und

zwar durch Prüfung der Quersummen von Bytes.

Query: bedeutet auf englisch so etwas wie „Anfrage“. Normalerweise bezieht sich das auf Datenbanken, aber auch bei Spielen findet die Vokabel Verwendung. Bei „Sim City 2000“ gibt es z.B. den Query-Mode, in dem man per Mausklick nähere Informationen über einzelne Gebäude einholen kann.

Queue: Nein, hier ist nicht die Kugel-Stoßstange beim Billard gemeint, sondern eine Art digitaler Warteschlange. Wenn ein Teilgerät des Rechners mehrere Aufgaben zur gleichen Zeit erfüllen soll, so werden die Jobs gemäß ihrer Priorität hübsch nacheinander abgearbeitet, wobei die noch nicht verhandelten Befehle (bzw. Daten) halt „anstehen“ müssen.

Quick and dirty: heißt sinngemäß soviel wie „ohne Rücksicht auf Verluste hingeschludert“. Siehe auch unter „QDOS“.

QuickDraw: Zurück zum Mac. Der benutzt diese internen Routinen nämlich, um die Ausgabe von Bildschirm- oder Druckseiten-Inhalt zu steuern. Auf den Quadra-Rechnern wurde QuickDraw allerdings durch „TrueType“ ersetzt.

Quicksort: Dieser Algorithmus zur Daten-Sortierung ist bereits über 30 Jahre alt und gilt immer noch als der schnellste. Ein Hoch auf den aufgeräumten Erfinder C.A.R. Hoare!

QuickTime: Dieses Tool verleiht einem Mac oder auch einem PC (da allerdings nur unter „Windows“) die Fähigkeit zum Abspielen von Videosequenzen. Doch wie so häufig ist die Technik auch hier schon wieder einen Schritt weiter, denn mit Hilfe von Daten-Komprimierungsverfahren (MPEG) lassen sich wesentlich bessere Ergebnisse erzielen – und das auch am Amiga bzw. CD².

Quittung: Quittungen spielen offenbar überall eine Hauptrolle, selbst in der Datenfernübertragung. Dort melden sie dem Absender in Form von Kontrolldaten, daß seine Dateien korrekt (oder auch beschädigt bzw. unvollständig) angekommen sind.

Qume: ist der Name einer amerikanischen Firma, die z.B. Typenraddrucker herstellt.

QWERTY-Tastatur: Dieses Keyboard ist im englischsprachigen Teil der Welt verbreitet, wobei sich die etwas merkwürdige Bezeichnung von den ersten sechs Lettern der obersten Buchstaben-Zeile ableitet.

QWERTZ-Tastatur: Damit schreiben hingegen wir Teutonen und haben das „Y“ nach unten links verbannt – von beiden Grundtypen gibt es natürlich massenhaft Variationen (man denke nur an den spanischen oder slawischen Sprachraum), und die eigenwilligen Franzosen haben sogar noch eine ganz eigene Tastenbelegung, nämlich AZERTY.

Radiergummi: gibt es wie so vieles andere auch in der digitalen Form, nämlich als Tool in Grafikprogrammen, mit dem Bilder, Bildteile oder bloß bestimmte Farben gelöscht werden können.

RAID: hängt mit der englischen Vorliebe zusammen, Abkürzungen so zusammenzustellen, daß sie für sich gelesen ein eigenständiges Wort ergeben, das oft gar nichts mit der eigentlichen Sache zu tun hat. So bedeutet „Raid“ z.B. „Überfall“ oder „Razzia“, in der Abkürzungsvariante ist aber „Redundant Array of Inexpensive Disks“ gemeint. Und wer damit immer noch nix anfangen kann, dem dürfen wir versichern, daß es sich lediglich um ein Verfahren zur Datensicherung handelt, bei dem stets auf mehrere Festplatten gleichzeitig geschrieben wird. So einfach ist das, man muß nur die richtigen Leute fragen – nämlich uns.

STROMMALIGEFALL

Das neue Jahr fängt ja gut an – zumindest für die Fans neuer Spielprinzipien aus dem Reich der Fantasy. Ihnen hat der Stromausfall im Januar nämlich einen ganz besonders schicken Leckerbissen zu bieten!



Und weil der Bissen gar so lecker ist, servieren wir ihn auch ohne Beilagen; die Seiten sind diesmal ganz einer Neuheit von Schmidt Spiele bzw. Fantasy Productions gewidmet. Sie hat ihren Ursprung in den USA, wo unter Sammlern sogenannte „Trading Cards“ der letzte Schrei sind – und das bereits seit Jahren. Nun schwappt die Welle also auch zu uns, und mit ihr eine spielbare Innovation, die verblüffend gut mit dem thematischen Hintergrund des hierzulande so populären Fantasy-Rollis „Das Schwarze Auge“ verschmolzen wurde:

DARK FORCE

Man stelle sich einen Packen von 60 Spielkarten vor, die mit verschiedensten Motiven bedruckt sind. Da gibt es die in Braun gehaltenen Geländekarten (Berge, Dschungel, Wüste) samt ihren Erweiterungen wie z.B. Straßen und Dörfer, da sind „grüne“ Helden, Kreaturen und Armeen vertreten (etwa Söldnerheere, Bogenschützen oder Skorpione), rot gefärbte Blätter beziehen sich auf Zaubersprüche und magische Monster, während blaue Karten last not least die besonderen Ereignisse oder wichtigen Items repräsentieren. Grundsätzlich gilt nun, daß im Spiel bessere Chancen hat, wer über mächtigere Einheiten, gefährlichere Spells oder nützlichere Gegenstände verfügt. Tja, und weil der Inhalt eines jeden Päckchens nach dem Zufallsprinzip zusammengestellt ist, wird so schon der Kauf zu einer spannenden Unternehmung, die im übrigen garantiert, daß sich niemals zwei Kontrahenten mit gleichen Voraussetzungen

gegenüberstehen. Es kommt hier also, mal abgesehen von Fortunas Gunst, ganz entscheidend darauf an, seine zu Gebote stehenden Ressourcen möglichst geschickt zu nutzen.

Und das geht so: Jeder der beiden Gegenspieler besorgt sich zwei oder auch mehr Dark Force-Päckchen und kämpft dann um die Herrschaft über Aventurien, indem er zunächst aus seinen eigenen Karten nach Gutdünken 60 Stück auswählt. Dabei ist natürlich besonders auf vernünftige Ergänzungen zu achten, denn der heftigste „Fulminictus“-Spruch nützt schließlich nix, wenn man keinen Magier hat, der ihn verwenden kann. Auch sind manche Wesen an bestimmte Geländeformen gebunden – wer also ein Bataillon Maru-Echsen in den Kampf führen will, der sollte schon ein paar Sumpf-Kärtchen im Stapel haben, denn auf anderem Terrain sind die Burschen nicht zu gebrauchen.

Ist soweit alles zur Zufriedenheit geregelt, wird ordentlich gemischt, und dann nimmt jeder Königs-Anwärter die obersten sechs Karten seines eigenen Stapels auf; später zieht man nach Bedarf weitere Blätter. Nun sind (vom kleingedruckten Regelheftchen fein säuberlich in eine ordentliche Reihenfolge gebracht) die verschiedensten Aktionen möglich. Zuerst wird es wohl darum gehen, durch Ablegen von Geländekarten ein abwechslungsreiches Kampfgebiet zu gestalten, wobei darauf zu achten ist, daß eigene Landstriche immer mit dem „Kopf“ zum Gegner zeigen, um so zu dokumentieren, was wem gehört bzw. was von wem erobert wurde.

Solche Eroberungen funktionieren klarerweise nicht ohne bewegliche Heere,



wie übrigens auch Verteidigungsmaßnahmen Militär oder wenigstens ein paar ortsansässige Monster erfordern. Damit es dabei keine Zuordnungsprobleme gibt, werden derartige Bewohner einfach unter die entsprechende Terrainkarte gelegt. Der eigentliche Fight spielt sich dann auf einem hoffentlich noch freien Stück Wohnzimmerisch ab, indem die beteiligten Karten (also Armeen, Helden, Tiere, aber auch Gegenstände) in regelrechten „Schlachtreihen“ ausgelegt und nach nicht unkomplizierten, aber taktisch vielfältigen Regeln verhackstückt werden. Fernkampf, Zauberei und Flugangriffe sind mit diesem System ebenso möglich wie Flankenattacken oder Unterstützungsaktionen für eigene Soldaten. Wer seine Feinde zum Rückzug auf benachbarte Territorien zwingt oder völlig ausradiert, hat natürlich den Strauß gewonnen, darf die entsprechende Geländekarte künftig für sich beanspruchen und sie nach Beendigung der Partie auch dem eigenen Kärtchenfundus einverleiben. Es sei denn natürlich, sie würde ihm bis dahin wieder abgenommen...

Verbratene Kämpfer und Regimenter wandern in „Borons Hallen“, einen simplen Ablagestapel für „tote“ Aventurier, und wer hier zuerst eine bestimmte Menge begraben hat, muß sich im Kampf um die Fantasy-Welt geschlagen geben sowie unabhängig von eventuellen Geländeverlusten eine Karte dauerhaft an seinen Widersacher abtreten. Der darf freilich jederzeit durch Zukauf weiterer Sortimente aufrüsten;

in Frage kommen dabei entweder das beschriebene „Master Pack“ oder ein sogenanntes „Power Pack“, das demgegenüber zwar nur aus zwölf Kärtchen besteht, aber dafür auch ein paar besonders starke Werte zu bieten hat. Starker Tobak ist Dark Force somit allemal, denn das bildhübsch gestaltete Fantasy-Quartett ließ hier in der Redaktion ein regelrechtes Karten-Fieber ausbrechen!

FREIKARTEN

Wer da gerne mal selber mitfiebert möchte, dem verhelfen wir nunmehr mit etwas Glück zu einer schlagkräftigen Gratis-Grundausrüstung: Falls Ihr uns auf einem Postkärtchen sagen könnt, wie die Aventurische Kriegsgöttin (also quasi die Kol-

legin des hiesigen Todesgottes Boron) heißt, habt Ihr die Chance, zu den fünf Glückspilzen zu gehören, denen wir je ein Master- plus drei Power-Packs der dunklen Mächte schicken! Letztes Mal war nach Cihulhu, Hans-Joachim Alpers oder Darth Vader gefragt, nächstes Mal gibt's wieder einen Doppelschlag im Strömausfall, und dieses Mal lautet die Adresse... immer noch genauso, wie sie wenige Zentimeter weiter zu finden ist. (jn)

Joker Verlag
„Stromausrückfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



Dark Force

Spielmaterial: 72%
Spielregeln: 74%
Spielreiz: 86%
Schwierigkeit: Für Geübte
Besonderes: Na, das ganze Prinzip ist was Besonderes!
Preise: Master Pack (12 Sets geblistert) ca. 238,- DM bei FanPro, oder für ca. 20,- DM pro Einzelset im Fachhandel. Power Pack (36 Sets geblistert) ca. 212,- DM, oder für ca. 5,- DM pro Einzelset im Fachhandel
Bezug: Fantasy Productions
 Postfach 1416
 40674 Erkrath



Bei unserem aktuellen Spielhallenausflug geht's erst mal um blaue Bohnen und blaue Flecken, dann um runde Bälle und silberne Kugeln – vom Pistolero bis zum Werdelphin (Flipper vor dem Tilt...) findet also jeder, was er sucht!



ARMORED WARRIORS

Robos sind ja zur Zeit richtig trendy: Kaum beglückte Mirage den Amiga mit dem genialen „Rise of the Robots“, schon läßt Capcom auch in der Spielhalle die Dioden fliegen. Die Materialschlacht dreht sich um den Futuro-Clinch zwischen den United World Forces und dem Planeten Raia, wobei der bzw. die Spieler anno 2282 einen (nur im Auswahlscreen) menschlichen Robot-Jockey verkörpern. Als solcher bekommt man eine gigantische Kampfmaschine zugeteilt, welche im Spielverlauf in ihrer Durchschlagskraft bis zu hundertfach erweitert werden kann, indem man die Restteile zerstörter Feinde ein-



sammelt und an die eigene Brust heftet – endlich mal eine originelle Variante, Extrawaffen zu erhaschen. Die Action steht im Team-Modus auch drei Teilnehmern zur Verfügung, und genialerweise können die einzelnen Robbis dann sogar zu einem Ultra-Mega-Kampmonster transformiert werden. Weil auch die Feinde im kleidsamen Stahl-Look geliefert werden, die Grafik mit bombastischen Explosionen und satten Farben glänzt und der dreidimensionale Q-Sound das Rambazamba am Screen sehr wirkungsvoll unterstützt, müssen Transformer und Battlamechs hier einfach mal zuschlagen!



DARKSTALKERS

Nochmals Capcom, nochmals Prügel, aber diesmal in der Form von kuriosen Comic-Monstern. Sämtliche Karatekas der Nacht wurden bekannten Horrorschwarten wie etwa Frankenstein oder Dracula entnommen, daher finden sich darunter auch so illustre Gestalten wie der Wirbelwind-Werwolf Jon Talbain, ein ulkiges Pelzknäuel namens Bigfoot Sasquatch oder der monströse Victor



von Gerdenheim. Sie alle beeindruckten mit nahezu perfekt realisierten und umwerfend komischen Special Moves, die sich wohltuend vom üblichen Handkanten-Einerlei abheben. Zum Verlieben sind auch die toll animierten Kämpfersprites selbst; etwa der mit Drachen-

flügeln bewehrte Seeheld Rikuo, oder Demitri, ein Vampir im Superman-Dress. Optisch wird man somit (besonders als Fan von Superhelden-Comics) erstklassig bedient, denn es warten über 15.000 Animationen, originelle und abwechslungsreiche Hintergrundgrafiken sowie Gags ohne Ende. Auch die Steuerung ist klasse; wer also z.B. „Dragon's Lair“ mochte, wird sich mit Begeisterung durch diesen Digi-Trickfilm prügeln!



KING OF FIGHTERS '94

Zum Jahresausklang schickt SNK die besten Brutalos aus berühmten Neo Geo-Spielen wie „Fatal Fury“ oder „Art of Fighting“ nochmals in die Arena, um sie dort in Dreier-Teams gegeneinander antreten zu lassen – da kloppen sich dann z.B. Ryo, Robert und Takuma mit einem Trio Infernal aus Terry, Andy und Joe. Sonderlich innovativ ist



der Automat damit zwar nicht, aber



eben sehr bodenständig. So kommen die gewohnt soliden Extra-Moves natürlich erneut zum Einsatz, die Präsentation ist schick wie eh und je und führt den Spieler an fein gezeichnete Schauplätze wie einen Streetball-Hinterhof, einen knallbunten Boxingring oder ein asiatisches Tempelgelände. Be-

sonders für gestandene Neologen dürfte es auch einen eigenen Reiz haben, die beliebten Charaktere aus SNKs Kämpferschmiede endlich gegeneinander antreten zu lassen und mal zu sehen, welches Muskelpaket denn nun die schlagkräftigeren Argumente in petto hat.



Im direkten Schlagabtausch ist das Neo Geo zwar der unumstrittene Konsolen-Champion, trotzdem hat der Arcade-Zwitzer noch mehr auf der Pflanze – z.B. diese originelle Basketball-Versoftung von Data East. Die sportive Körbehatz

findet dabei nicht in einer frisch geweihten Sportarena statt, sondern an Locations wie dem typisch amerikanischen Hinterhof, einem mit allerlei Unkraut garnierten Spielplatz oder gar einem meerumspülten Sandstrand. Den ein oder zwei Spielern werden zehn mit unterschiedlichen Stärken behaftete

Teams geboten, die selbstverfreilich Dribblings und Würfe in mannigfachen Variationen sowie individuelle „Super Dunk Shots“ (wo der Ball mit Schmaackes von oben in den Korb gepfeifert wird) beherrschen. Die optische Darstellung der langen Lulatsche kann schon durch die wunderbar realistischen



Animationen gefallen, dazu kommen hübsche Zwischenbildchen und starke Sound-FX. Ein Meilenstein ist die Maschine-freilich nicht, sie bietet aber doch genügend Stimmung und sportliche Unterhaltung fürs Klimpergeld.

MAVERICK



Zum guten Schluß präsentieren wir Euch die Verflippung einer netten Westernkomödie, die letztes Jahr dank populärer Darsteller wie Mel Gibson, Jodie Foster und James Garner eine ganze Menge Leute ins Kino locken konnte. Wer hier mit dem Serienhelden,

Poker-As und Meisterschützen in Personalunion auf Punktejagd geht, muß mit der Silberkugel u.a. 17 Spielkarten-Targets treffen können. Dazu gesellen sich allerlei abgedrehte Rampen, die etwa zu einem Mississippi-Dampfer führen, dessen Schaufelrad den Ball zunächst einheimst und später wieder auf das Tableau schleudert. Richtig gute

Stimmung kommt dabei vor allem dank des digitalen Stereosound-Systems auf, das mit einem superben Titeltrack (Clint Blacks Country-Chartbreaker „A Good Run of Bad Luck“) aufwartet. Wer auf rauchende Colts und verrauchte Saloons steht, der wird die Investition einiger Münzen hier sicher nicht bereuen. (Manuel Semino)

DER JOKER EXPRESS



**NÄCHSTER HALT
AM 27. JANUAR
AN EUREM KIOSK!**

Auch 1995 stehen wir wieder unter Volldampf, um Euch mit brandaktuellen Previews und Tests, ganz speziellen Specials, gewinnträchtigen Wettbewerben und geprüften Lösungshilfen beliefern zu können! Auch ein **AMIGA CD-JOKER** wird natürlich wieder an Bord sein, wenn wir in vier Wochen am Kiosk einlaufen. Hier ein kleiner Auszug aus der Frachtliste: Im Testwaggon haben wir Schmankele wie **ALL NEW WORLD OF LEMMINGS**, das kranke Erotik-Adventure **BIING!**, die genialen Wirtschaftssimulationen **OLDTIMER** und **ZEPPELIN** sowie den Journalisten-Ulk **MAD NEWS** geladen – falls die Terminfracht rechtzeitig vom Hersteller geliefert wird, ist sogar die elitäre Space-Opera **FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS** mit an Bord! Daneben gibt es natürlich noch allerlei Spezialabteile, wo u.a. eine **GROSSE MARKTÜBERSICHT: ALLE AKTUELLEN DISK- UND CD-COMPILATIONS** auf Euch wartet. Oder Ihr besucht den Speisewagen und diniert mit den Menüs, die Ihr selbst gewählt habt: **DIE SPIELE DES JAHRES**. Steigt also ab 27. Januar an Eurem Kiosk zu oder besorgt Euch noch heute die verbilligte Joker-Bahn-card in Form des Abos – dann braust der Amiga-Zug schon ein paar Tage eher direkt vor Eure Haustür und bringt noch eine feine Prämie mit!



BEZUGSQUELLEN

- Bachler Computersoftware**
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088
- Bomico**
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060
- Cosmos**
Kunkelstr. 125
41063 Mönchengladbach
Tel.: 02161/92740
- Galaxy**
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151
- GTI**
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934
- Joysoft**
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047
- Rushware**
Bruchweg 128-132
41564 Kuarst
Tel.: 02131/6070
- Wial Versand**
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273



INSERTENTENVERZEICHNIS

Arktis	87	Mallander	2, 32, 33
Arxon	101	Media Points	27
Bachler	101	Micro Magic	25
Bergler	47, 95	Okay Soft	28
Call + Play	47	Omega	6
Computer Center	14, 15	Pawlowski	119, 120
Crazy Games	82	Quick Soft	29
Cross Computer System	90, 91	Siegfried Soft	13
El Dorado	23	Soft Blitz	47
Esner	59	Softsale	37
Grothe's Gameshop	67	Sparschwein	65
HK Computer	19	Versand 99	26
Irsee Soft	9, 75	Vesalia	43
Joker Verlag	31, 35, 39, 51, 83, 97, 111	Weiß	28
Joysoft	79	Wial	103
Jugment Day	57	Poster:	Ocean/Electronic Arts
Lilli Laserdruck	28	Poster:	Team 17



CUPLER

STARDUST



K. ELLIS

TEAM 17



JUNGLE STRIKE™

THE SEQUEL TO DESERT STRIKE

